

...gien bfr 169,- Dänemark dkr 31 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 7.900 Luxemburg Lfr 169,- Niederlande hfl 8,90 Österreich öS 59,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 690
ISSN 0946-6290 B 41045
COMPUTEC VERLAG
PC ACTION CD
6/97
MAGAZIN F... ...LER
NUR 7,90 DM +CD-ROM
Test des Monats:
Rebellen und Imperium im Multiplayer-Universum
X-Wing vs. TIE-Fighter
Kirk und Picard in Hochform
Star Trek Generations
Ihr Zugang zu AOL:
Registrierungsnummer: 3B – 6389 – 1041
Registrierungspasswort: MULES – IRONY
Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg
MIT CD-ROM
Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER
MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL
Spieletips zu:
Interstate ´76, Outlaws, C&C 2 Gegenangriff, Theme Hospital, Magic The Gathering u. v. m.
Im Test: Interstate ´76, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2
Brennen & Speichern: Die besten CD-Writer und Wechselplatten
4 394104 507906 06


Soldaten des 27. Jahrhunderts kennen nur ein Gesetz:
ihren Befehl.
Einheiten halten daher ihre befohlene Gefechtsformation.
Entweder bis Sie neue Order geben–
oder niemand mehr da ist, sie zu empfangen.
WELTEN BRECHE
FORMATIO
ACTIVISION


N AUSEINANDER.
NEN NICHT.
DARK REIGN™
THE FUTURE OF WAR
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com


REDNECK RAMPAGE™
COMING IN APRIL
DIE GEFAHR KOMMT NICHT AUS DEM TV
Aus den unendlichen Tiefen des Alls stießen sie zur Erde hinab, landeten lautlos und spurlos in der verschlafenen Kleinstadt von Hickston, Arkansas und übernahmen die Körper der wehrlosen Einwohner. Jetzt sind sie übe... und v... Terror. Doch das Schlimmste von allem: sie haben Bessie, Deine prämierte Zuchtsau gestohlen!
Hier beginnt die verrückteste und skurrilste 3D-Ballerei, die Du je erlebt hast. Getreu dem Motto: Volle Ballerei, doppelter Spaß, halber I.Q. Doch wer volle Action und derben Südstaaten-Humor ... zugreifen.
Redneck Rampage gibt's nur solange der Vorrat reicht!
Interplay
XATRIX entertainment
FÜR PC CD-ROM
HTTP://WWW.INTERPLAY.COM
3D REALMS
DISTRIBUTED BY Acclaim Entertainment GmbH
Von Rednecks für Rednecks



Wild West-Duelle im Weltraum ausfechten oder auf den Spuren der Pilgrim Fathers durch das Universum tingeln: Die Weltanschauung der beiden erfolgreichsten SciFi-Serien polarisiert auch PC-Spieler. Mitten in der aktuellen Welle der Star Wars- und Star Trek-Spiele werden auch in der PC Action-Redaktion Lichtschwert und Phaser ausgepackt...

KULTFEHDE

Christian M.: Sagen Sie mal, Herr Aichinger, wurmt Sie das eigentlich nicht? Da gibt es jetzt die feinsten Weltraumgefechte für echte Männer, und Sie als rätselgegerbter Abenteurer dürfen wieder nur Puzzlechen lösen oder bestenfalls Schmalspur-Duelle ausfechten. Gelüstet es Sie nicht doch manchmal nach einem handfesten Actionspektakel?

Herbert: Das ist ja wieder einmal typisch für Sie, Kollege Müller. Als imperialer oder rebellischer Space Cowboy ballern Sie auf alles, was sich bewegt. Nein, nein, anstatt eines Feuerknopf-Daumens trainiere ich lieber die grauen Zellen. Und wenn´s sein muß, setze ich auf bewährte Phaser-Technologie, da gibt es immerhin einen Betäubungsmodus. Ethik währt am längsten.

Christian M.: Auweia! Wohl noch nie von den hehren Fähigkeiten eines ausgebildeten Jedis gehört, was? Der würde Ihre Altherrenriege in der Konföderation aber ganz mächtig durcheinanderwirbeln.

Alex: Wie oft soll ich Ihnen das eigentlich noch sagen? Der wahre Schlachtenlenker kann nur ein Stratege sein. Ein Kerl wie ich eben. Erst sinnieren, dann delegieren. Mit guten Worten und hoher Moral ist da trotzdem nichts gewonnen, und deswegen freue ich mich schon auf Star Wars Rebellion.

Herbert: Oh, ein Schulterschluß des niederen Instinkts. Naja, man hatte mich ja gewarnt. Aber Sie, Herr Bigge, Sie als kühl kalkulierender Management-Profi, werden doch wenigstens den Schritt vom Tier zum Mensch vollzogen haben?

Christian B.: Ich kann Sie ja gut verstehen, dennoch sollten Sie wissen, daß sportiv geschulte Reflexe auch beim TIE-Bruzzeln durchaus nützlich sein können. Im Ernst: Da steht den hehren Trekkies eines der modernsten Kampfschiffe westlich von Deep Space Nine zur Verfügung, und den Herren Kirk und Picard fällt nichts anderes ein, als sich im klingonischen Rhetorikfeinschliff zu üben. Auf der Enterprise sind doch in jeder Luftschleuse Sagrotan-Düsen installiert, um den Verwesungsgeruch der Crew in Grenzen zu halten.

Herbert: Hilfe, Sie also auch! Ich wußte ja, daß es hart werden würde, auf der PCA-Brücke anzuheuern, aber sollte denn wirklich jeder von Ihnen den Pfad der Tugend bereits vollends verlassen haben.

Christian B.: Jedem das Seine, Herr Aichinger. Wenn Sie auf klinisch reine Rätsel und wohlgewählte Elaborate Wert legen, sind Sie bei Star Trek sicherlich besser aufgehoben. Mir ist das aber einfach zu sauber da, Captain Picard hätte wahrscheinlich sogar in der Müllpresse des Todessterns nicht einen einzigen Fleck auf seiner adretten Raumkombi.

Alex: Ausnahmsweise schlage ich mich einmal auf Ihre dunkle Seite der Macht, Herr Bigge. Auch mich soll lieber der Salak holen oder ein Rancor zerfleischen, als daß ich mich von einem Romulaner zu Tode diskutieren lasse.

Christian M.: Wir sind Ihnen natürlich dankbar, Herr Aichinger, daß Sie in unserer Redaktion, stellvertretend für alle Trekkies, den vereinigten Kommunikatoren die Frequenzen freihalten. Das muß schließlich auch einmal gesagt werden. Vielleicht liegt das an Ihrer natürlichen Alters-Affinität zur Enterprise-Besatzung.

Herbert: Ich sehe schon, Sie sind kaum mehr moralisch zu bekehren. Möge die Macht dennoch mit Ihnen sein...

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH
Strategie, Rollenspiele
24 Jahre, liebäugelt mit jedem Rollenspiel und begeistert sich für anspruchsvolle Strategiespiele.

CHRISTIAN MÜLLER
Actionspiele, Simulationen
29 Jahre, hört ungewöhnliche Klänge, mag Neues, spielt Basketball, „macht" gerne Zeitschriften.

HERBERT AICHINGER
Actionspiele, Adventures
35 Jahre, spielt gerne Games mit viel schwarzem Humor und schlägt zuweilen im WWW Wurzeln.

CHRISTIAN BIGGE
WiSims, Sport- und Rennspiele
30 Jahre, empfänglich für alle Un- und Abarten der Sportwelt, aber auch für lukullische Genüsse.

SEITE 42

TEST DES MONATS: X-Wing vs. TIE Fighter

Das erste "richtige" Star Wars-Spiel des Jahres ist da. Während man das Schmalspur-Adventure Yoda Stories ruhig den krawattentragenden Laptop-Besitzern überlassen kann, dürfen sich alle X-Wing- und TIE Fighter-Veteranen auf ein gelungenes neues Raumkampf-Kapitel freuen.

INHALT

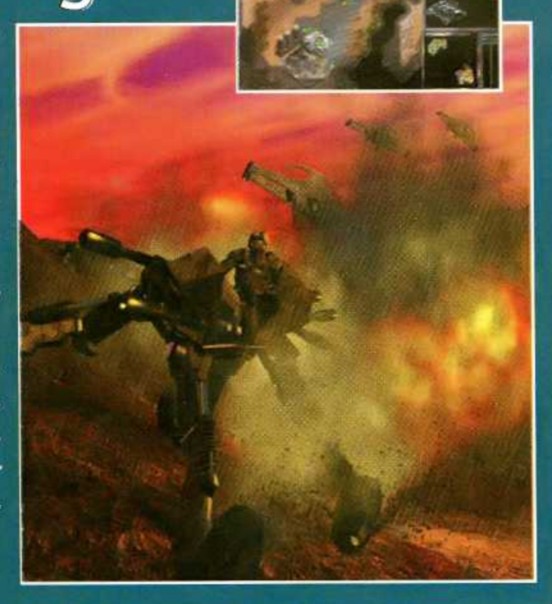
RUBRIKEN

Auftakt 5
Bestseller 90
Die Redaktion 5
Impressum 89
Inhalt Spieletips 93
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 85
Referenz-Spiele 90
Service 89

SEITE 24

THEMA DES MONATS: Dark Reign

Glaubt man der Feature-Liste von Activisions Echtzeit-Highlight, könnten die Engländer tatsächlich einen C&C-Killer in petto haben. Versprochen wird eine aufgebohrte, 3-stufige KI, Wegpunktesystem, reale Sichtlinien, Formationsbildung der Truppen, Internet-Anbindung u.v.m.



AKTUELLES

Hardware-News 18
Spiele-News 10
Vermischtes 18

VORSCHAU

Die Insel des Dr. Moreau 30
John Sinclair 32
Resident Evil 34
The Riven 36
THEMA DES MONATS: Dark Reign 24
Warbreed 3 36
Warlords 3 36
World Wide Soccer 38

TESTS

3D Ultra Minigolf 64
Callahans Crosstime Saloon 84
Diamonds 3D 84
Earth 2140 78
Extreme Assault 66
FIFA Soccer Manager 77
Harvest of Souls 80
Imperium Galactica 81

Independence Day 56
Interstate ´76 52
Into the Void 82
Marble Drop 64
Pandemonium! 58
Re-Loaded 56
Redneck Rampage 48
Scarab 56
Slam ´n Jam 65
Speedster 64
Star Trek Generations 70
TEST DES MONATS: X-Wing vs. TIE Fighter 42
The Last Express 76
The Need for Speed 2 50
Time Warriors 68
UEFA Champions League 1996/97 60
Uncle Henry´s Playhouse 84
Yoda Stories 74

SPIELERFORUM

C&C 2 Alarmstufe Rot 86
F1 Grand Prix 2 88
Z 87

SPIELETIPS

Interstate ´76 94
Outlaws 102
C&C 2 Gegenangriff 110
Magic the Gathering 118
Theme Hospital 128

KURZTIPS

C&C Alarmstufe Rot 134
Cyberjudas 134
Dragonheart 134
Have a N.I.C.E. Day 135
Hunter Hunted 135
Lost Vikings 2 135
POD 134
Project Paradise 134
Redneck Rampage 134
Scorched Planet 135
Test Drive Offroad 134
The Need for Speed 2 134
Theme Hospital 134

HARDWARE

Speicher ohne Grenzen 136
CD-Writer und Wechselplattensysteme
Referenz-Klassen 144
Schnellvergleich aller Hardware-Komponenten

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 52 + 94

TIPS & TRICKS: Interstate '76

Coole Typen, heiße Öfen: Activisions rasantes Action-Road-Movie entführt in eine gesetzlose Welt der amerikanischen 70er Jahre. Waffenstrotzende Muscle-Car-Banden liefern sich in der texanischen Wüste erbitterte Gefechte. Zum Spieletest gibt´s bei uns die Komplettlösung gleich dazu.





SEITE 77

TEST: FIFA Soccer Manager

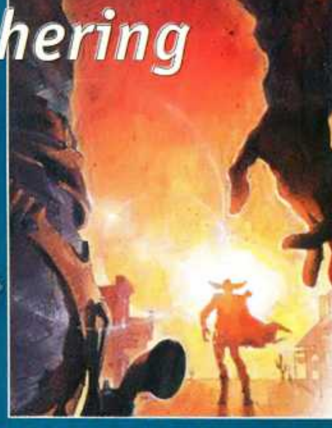


Wenn EA Sports ein neues Programm herausbringt, konnten Sportfreaks bisher fast unbesehen zuschlagen. Jetzt wagt man sich aber in fremdes Terrain. Erstmals tritt ein Fußballmanager gegen die gewohnt starke, meist deutsche Konkurrenz an. Wir sagen Ihnen, wer hier vorn liegt.

AB SEITE 102

SPIELETIPS: Magic the Gathering + Outlaws





Sie finden den Ausgang aus dem Sägewerk nicht? Der PC wirft mit Weltmagien nur so um sich? Die PC Action-Komplettlösungen helfen weiter: alle Levelkarten zu Outlaws und unwiderstehliche Kartentricks für Magic the Gathering.


ASCARON
ASCARON
COMING SOON
ANSTOSS 2
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH,
Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax.
081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

Turok & Shadows of the Empire

ACTION Die erfolgreichsten Nintendo 64-Spiele kommen für PC



Acclaim kündigte an, daß PC-Spieler höchstwahrscheinlich in den Genuß von mindestens einer Version des 3D-Ego-Shooters Turok kommen werden. Geplant ist zunächst eine beinahe exakte Umsetzung des Nintendo 64-Spiels, und eine weitere Version mit neuen Levels und Netzwerkmodi soll möglicherweise ebenfalls entstehen. Mit ziemlicher Sicherheit wird man bei der Programmierung der PC-Fassungen auch 3DFX-Karten berücksichtigen. Release-Daten für die verschiedenen Turok-Versionen sind noch nicht bekannt. Die zunehmende Verbreitung von 3D-Beschleunigerkarten nimmt LucasArts zum Anlaß, das hochgepriesene Star Wars-Game Shadows of the Empire auch für Win95-PCs zu realisieren. Laut Mary Bihr, Director of Sales and Marketing bei LucasArts, verfügt der PC mit der neuen Grafik-Hardware nun über die notwendigen Voraussetzungen, um der ungeheuren Dynamik dieses Star Wars-Titels gerecht zu werden. Shadows of the Empire für den PC soll im Herbst dieses Jahres in die Läden kommen. **ha**



Das hochgelobte Konsolenspiel Turok wird möglicherweise sogar in mehreren verschiedenen Fassungen für den PC erscheinen und 3DFX-Karten unterstützen.



LucasArts setzt den N64-Hit Shadows of the Empire für PCs mit 3D-Beschleunigerkarten um.

Psygnosis E3-Line-Up

ACTION Breite Palette an Neuentwicklungen

Bald ist es wieder soweit: Auf der Electronic Entertainment Expo, die dieses Jahr in Atlanta ausgerichtet wird, trifft sich wieder alles, was weltweit im Computerspiele-Business Rang und Namen hat. Psygnosis wird auf dieser bedeutenden Messe insgesamt nicht weniger als 15 neue Spiele vorstellen. Darunter befinden sich u. a. die folgenden Titel: In **G-Police** steuern Sie als kolonialer Weltraumpolizist einen düsengetriebenen Helikopter durch 35 Missionen über futuristische Städte hinweg, um den mysteriösen Tod Ihrer Schwester aufzuklären. Ihre Aufgaben reichen dabei vom einfachen Feuerlöschen bis hin zur Abwehr feindlicher Eindringlinge. G-Police wird echtzeitberechnete 3D-Grafik bieten, in der Sie sich völlig frei bewegen können.
3D-Action mit Puzzle-Elementen verspricht **Overboard!**, in dem Sie sich als Kapitän einer Galeone auf den Weltmeeren mit Piraten, Riesenhummern und anderen Seeungeheuern herumschlagen dürfen. Unterschiedliche Wetterbedingungen wirken sich dabei auf die Manövrierbarkeit der Schiffe aus, und wenn Sie es geschickt anstellen, dürfen Sie Ihr Schiff nach und nach mit den aberwitzigsten Erweiterungen aufrüsten. Overboard! wird außerdem einen Zwei-Spieler-Modus mit speziellen Levels anbieten.



In Overboard! dürfen Sie sich heftige Seeschlachten liefern.



Manx TT soll die vom Automaten gewohnte Rasanz bieten.

In **Profiteer** werden Sie Mitglied einer Elite-Raumkampfstaffel und setzen sich nicht nur gegen vier unterschiedliche Alienrassen, sondern auch gegen Wetter- und Umweltgefahren zur Wehr. Profiteer legt besonderes Gewicht auf die Spielbarkeit im Netzwerk und bietet die Möglichkeit, in 32 Missionen auf verschiedenen Seiten zu kämpfen.
Rennspielfans bedient Psygnosis mit der IndyCar-Simulation **Newman Haas Racing** und der Umsetzung des Sega-Automaten **Manx TT Superbike**, in der Sie auf vier verschiedenen Motorrädern über detaillierte Kurse brettern dürfen. Manx TT wird einen Netzwerk-Modus für acht Spieler enthalten und 3DFX-Karten unterstützen. **ha**
Info: Psygnosis Deutschland GmbH, Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt/Main

The Intruder

ACTION Riskanter Biergenuß

Ausgerechnet beim Biertrinken infiziert sich Jack, der Held des Actionspiels The Intruder, mit dem Alien-Virus Ar`Kritz. Binnen kürzester Zeit treten an Jack Mutationen auf, und er macht sich daran, die feindliche Alienbasis aufzuspüren und zu vernichten. The Intruder wird von dem französischen Softwarehaus Microfolie entwickelt und von Electronic Arts voraussichtlich im Juli auf den Markt gebracht. **ha**



Düstere Endzeitstimmung prägt die Grafiken von The Intruder.

Machine Hunter

ACTION SciFi-Ballerei aus der Vogelperspektive

Harte 3D-Actionkost verspricht Eidos Interactive mit Machine Hunter, das sowohl für den PC als auch für die Sony PlayStation erscheinen soll. Die Hintergrundstory versetzt Sie ins 21. Jahrhundert, als der Mensch bereits das All kolonisiert hat und alle lästigen Tätigkeiten von Droiden erledigen läßt. Plötzlich verbreitet sich jedoch schlagartig ein Virus, das alle Maschinen verrückt spielen läßt, so daß sie zu einer tödlichen Bedrohung für die Menschheit werden. Natürlich ist es Ihre Aufgabe, dem Unheil ein schnelles Ende zu bereiten. Eine Vielzahl verschiedener Waffen, Droiden und Power-Ups, 25 komplexe Zonen mit mehreren Ebenen und vier Spielmodi inklusive Deathmatch für acht Spieler sollen in Machine Hunter für Stimmung sorgen. **ha**

Info: Eidos, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg





Explosive Actionkost aus der Vogelperspektive charakterisiert Machine Hunter von Eidos.

GP 2-Konkurrent

RENNSPIEL Formel 1-Simulation von Ubi Soft

In Deutschland ist sie in aller Munde, seit gleich drei Landsleute sich zweiwöchentlich spannende Kopf-an-Kopf-Duelle liefern. Die Rede ist natürlich von der Formel 1. Während Psygnosis mit seinem gleichnamigen Spiel die Actionfreunde begeisterte, hält MicroProse mit F1 Grandprix 2 nach wie vor die Pole Position bei den Simulationen. Genau das will Ubi Soft, im Rennspiel-Genre bereits durch POD-Referenzen bekannt, jetzt ändern. Mit der 1996er FIA- und FOCA-Lizenz im Rücken werkelt man in Frankreich derzeit mit Hochdruck an einer Simulation des Grand Prix-Zirkus, die dank 3DFX-Unterstützung auch grafisch neue Maßstäbe setzen soll. Drei verschiedene Kameraperspektiven, die original TV-Kamera-Blickwinkel für Replays, spektakuläre Unfälle und Funkenflug beim Aufsetzen der Boliden sollen das Programm zum Fest für die Augen machen. Spielerisch wird Realismus groß geschrieben. Ubi Soft garantiert dank der Datensätze von Motorenlieferant Renault 100% korrekte Setups; dröhnender Motorensound, Zuschauerkulisse und die 16 authentischen Kurse gehören ebenfalls zum Standard. Noch nicht klar ist, ob F1-Fans auch eine Multiplayer-Option angeboten werden kann. Wenn alles klappt, soll sich im August zum ersten Mal die Startflagge senken. **cb**

Info: Ubi Soft, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf.

Hier wird die Reifeneinstellung vorgenommen. Das spätere Spiel wird selbstverständlich komplett in Deutsch erscheinen.



Fantastische LensFlare-Effekte gehören nicht nur im Replay-Modus zum Erscheinungsbild der neuen F1-Sim.

GERÜCHTE

__Endlich erschwinglich:__ In den USA purzeln die Preise für die 3D-Beschleunigerkarten. Diamond Multimedia hat den offiziellen Preis der Monster 3D um 50 Dollar gesenkt.

__Eingesehen:__ 3D Realms hat für seine nächsten 3D-Actionspiele ID Softwares Grafik-Engine lizenziert, die mittlerweile in der zweiten Generation vorliegt. Ebenfalls zugegriffen haben Apogee, Hipnotic, ION Storm und Raven.

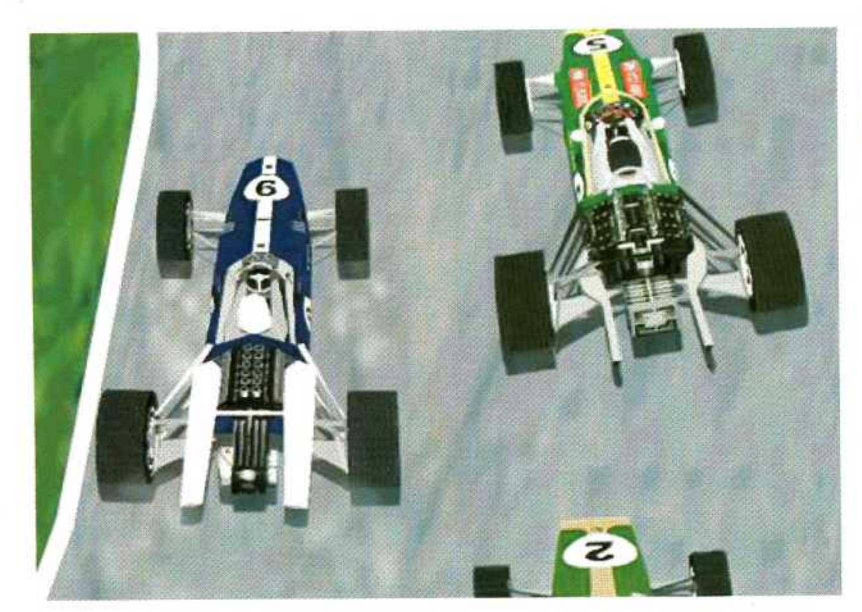
__Zeitlos:__ Westwood gab bekannt, daß die Veröffentlichung des lang erwarteten Rollenspiels Lands Of Lore 2 jetzt endgültig im August über die Bühne gehen soll.

__Aufgebohrt:__ Sierra will in Kürze eine Szenario-CD für Lords Of The Realm 2 herausbringen. Der Silberling soll 20 neue Szenarios, 20 neue 3D-Karten und eine überarbeitete Computerintelligenz beherbergen.

__Bethesda Softworks wechselt das Genre:__ Wer The Elder Scrolls bisher ausschließlich mit dem Rollenspiel-Genre assoziierte, wird voraussichtlich ab November umdenken müssen. Dann nämlich soll Bethesdas Action-Adventure Redguard fertig sein, das ebenso wie Arena und Daggerfall im Elder Scrolls-Universum angesiedelt sein wird. Redguard ist Bethesdas erster Ausflug in 3D-Gefilde und soll sich ähnlich spielen wie Tomb Raider.

__FASA vergibt Lizenz für Shadowrun:__ Neben der Lizenz für BattleTech hat MicroProse auch die Rechte für ein Shadowrun-Computerspiel erworben. Ob daraus ein klassisches Rollen- oder modernes Strategiespiel wird, ist noch nicht bekannt.

__Interplay entwickelt neues Star Trek-Adventure:__ Nach 25th Anniversary, Judgment Rites und Starfleet Academy wagt sich Interplay erneut ins Star Trek-Universum und will gegen Ende des Jahres ein klassisches Adventure mit dem Titel The Secret of Vulcan Fury herausbringen. Die Story stammt von D. C. Fontana, einem der Drehbuchautoren der originalen Star Trek-TV-Serie, und verwendet Elemente, die in den Fernsehfolgen keinen Platz fanden. Der Spieler wird die Möglichkeit haben, in sieben Episoden jeweils einen Star Trek-Charakter (Kirk, Spock, McCoy, Scottie, Chekov und Sulu) zu steuern.



Grand Prix Legends

RENNSPIEL **Alt und schnell**

Wollten Sie schon immer einmal wissen, wie sich die rollenden Zigarren aus dem Formel 1-Jahrgang 1967 gefahren haben? Gut, dann entwickelt Papyrus, einschlägig bekannt durch Indy Car Racing oder NASCAR 1 u. 2, das richtige Programm für Sie. In Grand Prix Legends dürfen Sie sich hinter das Steuer eines Lotus oder Cooper klemmen und alle elf Strecken der damaligen Saison befahren. Um die Wagen-Setups realistisch umzusetzen, sichtete Papyrus Filmmaterial und interviewte ehemalige Fahrer. Die 3D-Engine wurde detaillierter und geschwindigkeitsoptimiert. Außerdem wird Unterstützung für die Rendition- und 3DFX-Chips geboten. Noch im Sommer sollen die Boliden aus der Garage rollen. **cb**



Matt Sentell, Co-Producer des Spiels, zu den Rennwagen-Klassikern: „Das waren noch Autos: nicht mehr als ein 400 PS-Motor, vier Reifen und ein riesiger Tank - verdammt schwer zu steuern."

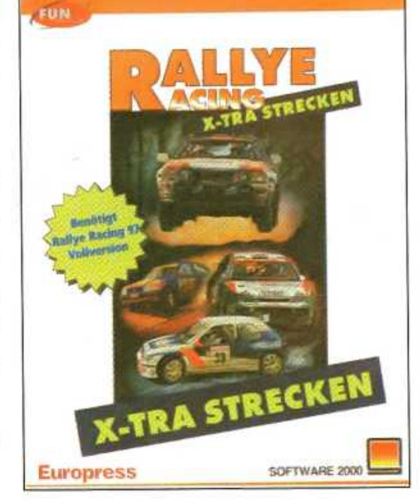
Info: Sierra Coktel Vision, Robert-Bosch-Str. 32, 63303 Dreieich.

Rallye Racing 97 - X-tra Strecken

RENNSPIEL **Nachschub für Mini-Röhrls**

Software 2000 bietet ab sofort zehn neue Kurse für das Rennspiel Rallye Racing 97 (PC Action-Wertung 11/97: 80%) an. Neben breiterer Auslaufzonen fordern Wetterwechsel, neue Fahrbahnbeläge und Tunnelfahrten Ihr fahrerisches Können heraus. Die X-tra Strecken benötigen die deutsche Original-Version und sollen für weniger als DM 50,- über den Ladentisch wandern. **cb**

Info: Software 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin



Playermanager

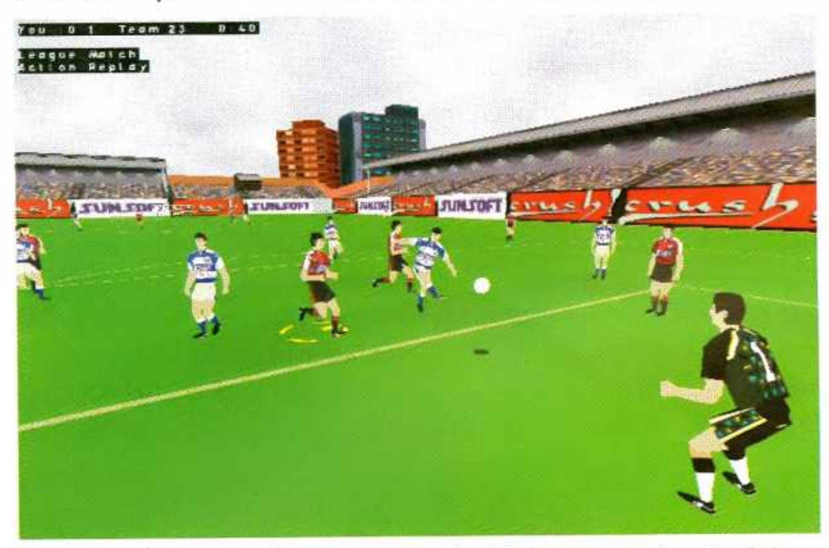
SPORTSPIEL **Fußballspiel von Crush!**

Unter der Federführung der japanischen Sunsoft Corporation bastelt man in der englischen Programmschmiede Crush! derzeit an einem neuartigen Konzept für ein Fußballspiel. Das Programm, dessen Name noch nicht feststeht, soll erstmals alle Features einer Simulation mit denen eines Managers verbinden. Optional stehen dann Spiele als Manager, Spielermanager oder „nur" Spieler zur Verfügung. Der Clou: Crush! will zusätzliche Online-Optionen und ein wöchentlich upgedatetes Liga-System anbieten, über das Turniere und Meisterschaften mit bis zu 18 Mannschaften ausgetragen werden können. Anhand der Bilder können Sie einen ersten Eindruck der neu entwickelten 3D-Engine und der Polygon-Kicker gewinnen. Voraussichtlich soll bereits im August der Anpfiff erfolgen, nähere Informationen hat man uns zur E3 Mitte Juni versprochen. **cb**



Eines der zahlreichen gerenderten Stadien. Als Neu-Manager müssen Sie sich Ihren Fußballtempel zunächst einmal verdienen.

Info: Sun Corporation, Moor House, 119 London Wall, London EC2Y 5HX.



Die Animationen der Spieler wurden im Motion Capturing-Verfahren erstellt, Crush! will vor allem auf eine leicht erlernbare Steuerung setzen.

Mayday

STRATEGIE **Der Boom geht weiter**

Einige wirklich innovative Ideen hat sich Media Publishing für ihr erstes Echtzeitstrategiespiel Mayday einfallen lassen. Zum einen wird es nicht nur verschiedene Terrainarten, sondern auch Höhenunterschiede geben. Terrain und Höhe spielen eine wichtige Rolle bei der Fortbewegung, bei der Sichtweite und im Kampf, da zum Beispiel die Artillerie viel weiter von einem Berg hinab schießen kann. Wracks bleiben in Mayday einfach liegen und können recycled werden. Media Publishing verspricht sogar noch etliche weitere Features, wie sie noch in keinem Echtzeitstrategiespiel angekündigt waren. Dazu gehört das nicht-lineare Missiondesign sowie Spezialereignisse wie Erdbeben, Forschung und Spionage. Kurzum, wenn Media Publishing alle Ankündungen wirklich in die Tat umsetzen kann, darf man sich für September ein weiteres Topprodukt vormerken. **ag**

INFO: Selling Points, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh



Natürlich dürfen auch Zwischensequenzen in feinstem SVGA nicht fehlen (links).

Die Explosionen sehen extrem realistisch aus (unten).

Dark Colony

STRATEGIE **Echtzeitstrategie von Gametek**

Zu Conquest Earth, Dominion und Dark Reign gesellt sich noch ein weiterer Anwärter auf den Thron der Echtzeitstrategiespiele. Erste Grafiken und Features lassen auf ein inhaltlich und technisch überzeugendes Spiel hoffen. Rohstoffmangel auf der Erde treibt die Menschen dazu, den Mars auszubeuten. Allerdings ist der Rote Planet keineswegs unbewohnt. Es kommt zum Krieg um die Ressourcen. Während sich die Menschen auf Hightech-Waffen verlassen, werfen die grauen Marsmenschen genetisch manipulierte Organismen in die Schlacht. Ähnlich wie bei Warcraft 2 unterscheiden sich die verschiedenen Einheitentypen jedoch kaum. Luft- und Bodenstreitkräfte stehen zur Verfügung. Feinstes gerendertes SVGA, hervorragende Animationen und Lichteffekte sorgen für die richtige Atmosphäre. Wie auch Dark Reign soll Dark Colony Features wie Terrain, Sichtfeld und Wegpunkte berücksichtigen. Zusätzlich lassen sich Kommandanten für die Armee anheuern, die an Erfahrung gewinnen und die Effektivität aller Truppen steigern. Wie gewöhnlich verspricht auch Gametek eine außergewöhnlich gute künstliche Intelligenz. Ein genauer Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest, aber es wird Herbst ´97 angepeilt. **ag**

Info: Gametek, Hogarth House, 29-31 Sheet Street, Windsor, Berkshire, SL4 1BY, UK

F-16 Fighting Falcon

FLUGSIMULATION **Digital Integration meldet sich zurück**

Nach den beiden Hubschrauber-Spielen Apache Longbow und Hind verlegen sich die englischen Simulationsspezialisten nun auf überschallschnelle Kampfjets. Im Mittelpunkt von F-16 Fighting Falcon steht interessanterweise keiner der Prototypen, wie sie derzeit bei den Entwicklern sehr angesagt sind (F-22), sondern mit der F-16 fast schon ein Klassiker des modernen Luftkampfes. In den drei Krisengebieten Korea, Israel und Zypern sollen jeweils 30 Missionen zur Verfügung stehen, die zu zwei Dritteln in Kampagnen eingebunden werden. Zusammen mit 20 Trainingseinheiten bietet Digital Integrations neuer Vogel reichlich Beschäftigung. Dagegen gehören das virtuelle Cockpit und die texturierten Landschaften inzwischen schon zur Standardausstattung. Im Trend liegen die Multiplayer-Optionen, die alle gängigen Verbindungen bieten und im IPX-Netzwerk sogar 16 Spieler in die Lüfte steigen lassen. F-16 Fighting Falcon soll im Herbst erscheinen. **cm**

Info: http://www.digint.co.uk



F-16 Fighting Falcon aus dem Hause Digital Integration wird voraussichtlich besonders mit seinen Multiplayer-Features glänzen können.

MechCommander

STRATEGIE **BattleTech in Echtzeit**

MicroProse hat die Lizenz für die nächsten BattleTech-Spiele für den PC erworben. Es ist also fraglich, ob es weitere Fortsetzungen zur ActionSim-Serie von Activision geben wird. Eins der geplanten Spiele im BattleTech-Universum von MicroProse ist MechCommander, das unter dem Arbeitstitel Honor Bound produziert wird. Das Ganze muß man sich so ähnlich vorstellen wie Missionforce: Cyberstorm in Echtzeit. Die Verwaltung von Mechs und Piloten dürfte an die MicroProse-Serie X-COM erinnern, während die Schlacht selbst ähnlich wie Command & Conquer ohne eine Basis abläuft. Momentan ist Weihnachten ´97 als Veröffentlichungstermin geplant. **ag**

INFO: MicroProse, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh



Bis zu 24 eigene und gegnerische Mechs sollen sich in MechCommander steuern lassen.

Tender Loving Care

INTERAKTIVER FILM **Psychodrama mit John Hurt**

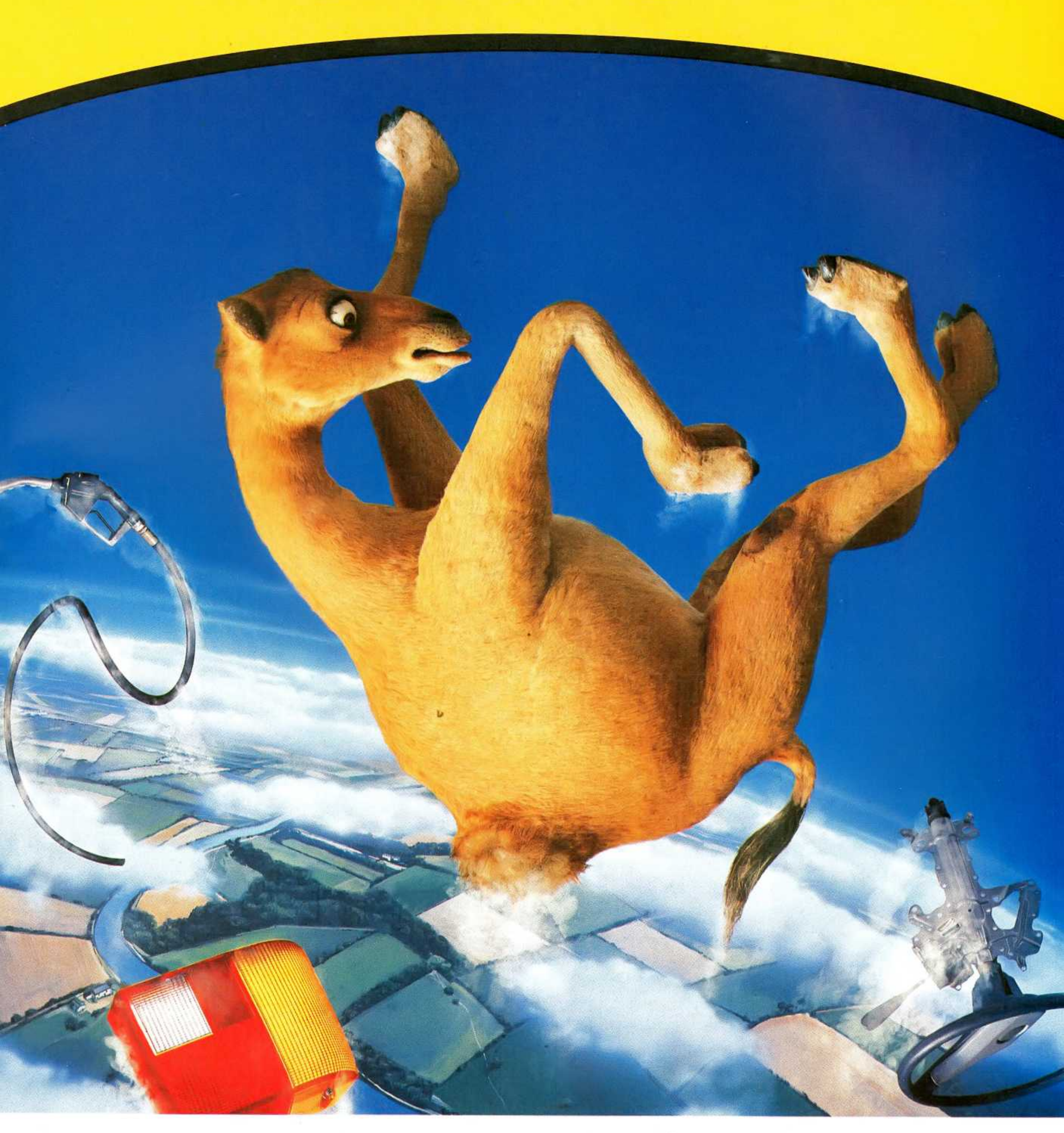
Aftermath Media, die erst im Februar 1997 gegründete Firma der 11th Hour-Schöpfer David Wheeler und Rob Landeros, produziert zur Zeit Tender Loving Care, ein ehrgeiziges Multimedia-Projekt, das auf dem gleichnamigen Erfolgsroman von Andrew Niederman basiert. Bemerkenswert ist dabei, daß gleichzeitig mit derselben Crew ein Film und ein Computerspiel produziert wird - beide Produkte sollen weltweit zeitgleich im Juli auf den Markt kommen. Der besonders durch die Filme „Der Elephantenmensch" und „1984" zu Berühmtheit gelangte John Hurt spielt darin einen geheimnisvollen Psychiater, der in ein komplexes Beziehungsdrama um ein Ehepaar und dessen bei einem Autounfall ums Leben gekommene Tochter verwickelt wird. **ha**

Info: Funsoft GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst



Tender Loving Care verspricht, ein typisch amerikanisches Beziehungsdrama zu werden.

Mach 'ne Camel nie an der Tankstelle an.

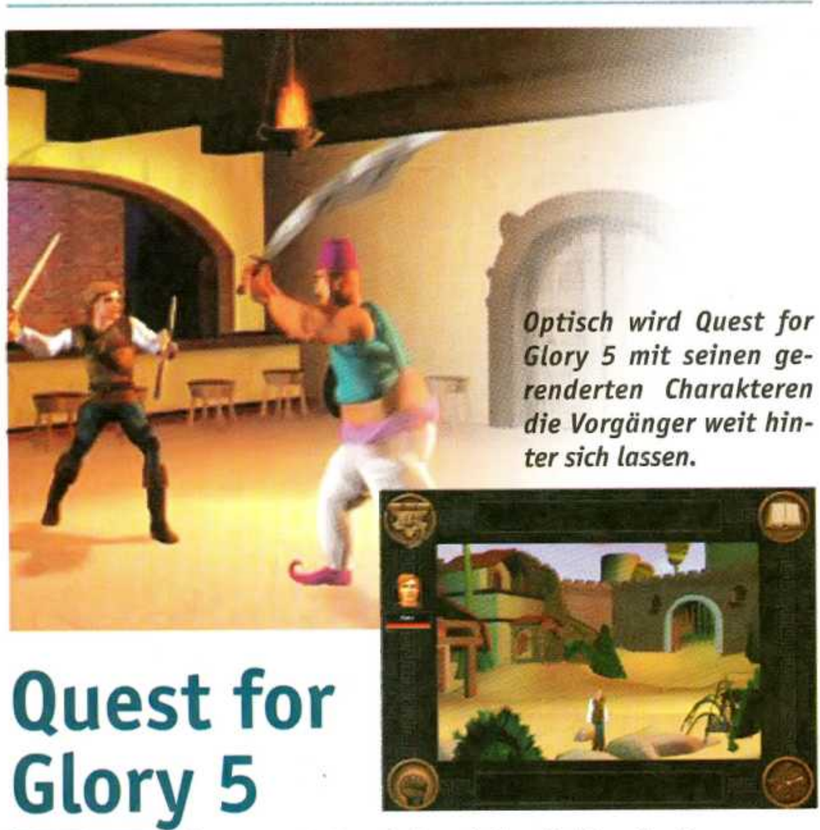


Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 12 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Tex Murphy: Poison Pawn

INTERAKTIVER FILM Startschuß für DVD-Projekt

Access Software hat die Arbeit an einer weiteren Folge der Tex Murphy-Reihe aufgenommen, die den Titel Poison Pawn tragen soll. Für das Projekt konnten u. a. die Schauspieler Michael York und Rebecca Broussard verpflichtet werden. Die Rolle des Detektivs Tex Murphy übernimmt Chris Jones, der Vize-Präsident von Access, wieder selbst. Poison Pawn ist eines der ersten Spiele, das speziell für das neue Medium DVD-ROM entwickelt wird. Dies ermöglicht eine größere Farbtiefe und höhere Frameraten als im Vorgänger The Pandora Directive. **ha**



Optisch wird Quest for Glory 5 mit seinen gerenderten Charakteren die Vorgänger weit hinter sich lassen.

Quest for Glory 5

ADVENTURE Sierra setzt erfolgreiche Reihe fort

Seit dem Erscheinen des vierten Teils von Quest for Glory sind inzwischen schon mehr als drei Jahre vergangen, und die Fans in aller Welt scheinen sehnsüchtig auf die Fortsetzung zu warten, die im Herbst auf den Markt kommen soll. Dies jedenfalls kann man aus der Tatsache schließen, daß der große Andrang bei einem Internet-Chat mit Designerin Lori Cole den Sierra-Server zum Absturz brachte. In Quest for Glory 5 - Dragon Fire übernehmen Sie die Rolle eines Helden, der als potentieller Nachfolger für den ermordeten Herrscher von Silmaria gehandelt wird. Um sich als des Postens würdig zu erweisen, müssen Sie sich allerdings erst in einer Art mittelalterlichem Wettkampf gegen Ihre Widersacher durchsetzen und zu guter Letzt einen riesigen Drachen besiegen. Wie in den Vorgänger-Spielen werden auch in Dragon Fire die Übergänge zwischen Adventure und Rollenspiel fließend sein. **ha**



Alle Figuren wurden zunächst grob mit dem Bleistift skizziert.

Info: http://www.sierra.com

HIT-COUNTDOWN

Titel	Hersteller	Termin
ACTION		
Dark Earth	Mindscape	Aug 97
DF2: Jedi Knight	LucasArts	Aug 97
Unreal	GT Interactive	Aug 97
ADVENTURE		
Blade Runner	Westwood	Jan 98
King's Quest 8	Sierra	Jun 97
John Sinclair	Bitlab	Dez 97
Monkey Island 3	LucasArts	Jul 97
Floyd	Adventure Soft	Jun 97
Starfleet Academy	Interplay	Jun 97
INTERAKTIVER FILM		
Akte X	Fox Interactive	Jun 97
RENNSPIEL		
Dare Devil Derby	Mindscape	Jun 97
Demon Driver	Philips Media	Jun 97
Mario Andretti Racing 97	EA	Aug 97
Maximum Roadrace	Gametek	Jul 97
Maxx	Greenwood	Jun 97
MicroMachines 3	Codemasters	Jun 97
Monster Truck Rally	Psygnosis	Jun 97
Vette	MicroProse	Aug 97
X-Car	Bethesda Softworks	Jun 97
ROLLENSPIELE		
Lands of Lore 2	Westwood	Aug 97
Descent to Undermountain	Interplay	Aug 97
Fallout	Interplay	Aug 97
Return to Krondor	7th Level	Jul 97
Betrayal at Antara	Sierra	Jun 97
Ultima 9	Origin	Okt 97
Ultima Online	Origin	3. Qu. 97
SIMULATION		
Falcon 4.0	MicroProse	Jul 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Jun 97
Red Baron 2	Sierra	Jun 97
SPORT		
4-4-2	Virgin	Jun 97
Actua Tennis	Gremlin	Jun 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Jun 97
British Open	Looking Glass	Jul 97
Caddyhack	Virgin	Jun 97
NHL Powerplay Hockey 98	Virgin	Aug 97
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	2. Qu. 97
Sean Dundee World Club Football	Ubi Soft	Jun 97
The Golf Pro	Empire	Jul 97
World Wide Soccer	Sega Sports	Jun 97
STRATEGIE		
Dark Reign	Activision	Jun 97
Demonworld	Ikarion	Jun 97
Dungeon Keeper	Bullfrog	Jun 97
Pax Imperia 2	THQ	Aug 97
StarCraft	Blizzard	3. Qu. 97
X-COM 3	MicroProse	Jul 97
WarLords 3	SSG	3. Qu. 97
Rebellion	LucasArts	Aug 97
Dominion	7th Level	Jun 97
Conquest Earth	Eidos Interactive	Jun 97
WISIM		
Al Capone	Magic Bytes	Jul 97
Anstoß 2	Ascaron	Jul 97
Citizens	MicroProse	Jul 97
Flughafen-Manager	21st Century	Sep 97
Hattrick Wins	Ikarion	Jul 97
Herrscher der Meere	Attic	Jun 97





THE LAST EXPRESS™

DM 99,95
(Unverb. Preisempf.)

Das neue Adventure von Jordan Mechner,
dem Schöpfer von "Prince of Persia"!

Deutsche Version, für Windows '95
und PowerPC mit MAC OS

Der Zug ist abgefahren!

Ein Mord im Express von Paris nach Konstantinopel. Und Sie müssen ihn aufklären, bevor der Zug sein Ziel erreicht hat - oder Sie als Schuldiger verhaftet werden ...
Der Kriminalthriller mit völlig neuem Grafikkonzept in einer Atmosphäre des gegenseitigen Mißtrauens im Dampflokzeitalter Europas!

Gewinnen Sie eine von fünf Bahncards, zweite Klasse! Schicken Sie die Antwort auf die folgende Frage bis zum 30. September 1997 an:
Take Us! GmbH, Stichwort "Express", Postfach 1553, 33245 Gütersloh.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Und hier die Preisfrage:
Wie heißen die fünf großen Städte, durch die "The Last Express" von Paris nach Konstantinopel kommt?



PC Player: 4 von 5 Sterne!

PC Joker Hit: 87%
"Ein Programm, daß einen wünschen läßt, Tage und Nächte nur dafür Zeit zu haben."

Iiyama Vision Master 21

Preiswerter 21-Zoll-Monitor

Mit einer Bildschirmdiagonalen von 21 Zoll stellt der Vision Master 21 von Iiyama selbst eine Auflösung von 1.600x1.200 Punkten noch gut lesbar dar. Aufgrund der hohen Zeilenfrequenz von 94 kHz werden in dieser Auflösung sogar noch ergonomische 75 Hz erreicht. Auch in niedrigeren Bildschirmmodi sind durchweg ergonomische Bildwiederholraten erreichbar. Angeboten wird der Vision Master 21 mit einer herkömmlichen Delta-Röhre oder mit einer DiamondTron-Bildröhre, die eine zur Trinitron-Röhre vergleichbare Qualität bietet. Angeschlossen wird der Monitor wahlweise über eine DSUB- oder eine BNC-Buchse, um eine bestmögliche Bildqualität zu gewährleisten. Die Bedienung erfolgt, wie bei vielen Monitoren üblich, über ein Onscreen-Display. Empfehlenswert ist der Monitor in Verbindung mit der DiamondTron-Bildröhre, die eine gute Bildqualität liefert. Mit der herkömmlichen Bildröhre wird dagegen nur ein befriedigendes Niveau erreicht. Der Vision Master 21 Pro mit DiamondTron-Röhre wird für 2.595,- Mark angeboten; ohne Pro – also mit herkömmlicher Technik - ist der Monitor um 100,- Mark günstiger. **km**

Info:
Iiyama Electric GmbH:
Tel. (089) 900050-0, Fax (089) 900050-50



Das Onscreen-Display des Vision Master 21 wird über nur drei Tasten bedient und bietet eine Vielzahl von Korrekturmöglichkeiten für die Bildgeometrie.

FUNDSACHEN

Henry Stauf, der Hausherr, der seine Besucher in The 7th Guest und 11th Hour durch aberwitzige Denkaufgaben in den Wahnsinn trieb, setzt in seinem neuesten Opus „Uncle Henry's Playhouse" noch eins drauf: Bereits auf dem Startbildschirm dieser Trilobyte-Zweitverwertung hält er den Spieler diesmal zum Narren. Wer dort nämlich dem verführerischen Wink der Knochenhand folgt und den Menüpunkt „Lies Mich" anklickt, um Zugang zu vertraulichen Geheim-Informationen zu erhalten, dem wird folgende erschöpfende Auskunft offenbar



DER OFFENE BRIEF



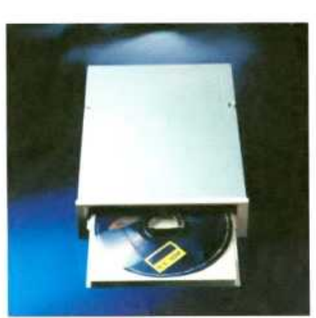
VON: 3D ULTRA MINIGOLF
AN: SIERRA

„Liebe Programmierer von Sierra"

Eigentlich sollte ich mich ja freuen, daß Ihr mich auch einmal ans Licht der digitalen Öffentlichkeit zerrt. Schließlich bin ich nur unwesentlich leichter und kleiner als meine erwachsenen Brüder, die sich ungehemmt auf riesigen Driving Ranges und herrlich grünen Spielbahnen ihrer Flugleidenschaft hingeben können. Ich dagegen werde von Euch auf Mini-Kursen eingepfercht und muß mich lästiger Attacken von Dinosauriern, Lasersperren oder Piraten-Kanonen erwehren. Wie gern wäre ich endlich erwachsen! Es muß schön sein, nach einer entspannenden Luftreise in duftender Natur von einem Sandbunker sanft empfangen zu werden. Stattdessen muß ich mich regelmäßig von den messerscharfen Klingen einer Sägemühle vierteilen lassen. Ist das vielleicht fair? Auch Mini-Golfbälle haben schließlich Gefühle! Hättet Ihr doch beim Programmdesign darauf geachtet, daß meine Spielkameraden mit ihrem Schlagstöckchen etwas dosierter umgehen können, dann müßte ich nicht ständig in heißer Lava den Flammentod sterben oder im Säurebad meinen Gummikern opfern. Glaubt Ihr wirklich, daß den Spielern auf Dauer daran liegt, mich immer wieder aufs neue sterben zu sehen? Eigentlich ist es doch mein Schicksal, durch das möglichst schnelle Verschwinden in einem kleinen Loch Freude zu bereiten. Ich glaube, genau dahin möchte ich auch schleunigst wieder zurück, weil ich mich so schäme. Aber das geht ja auch nicht, meine Spielkameraden treffen nämlich einfach nicht. Bitte, laßt mich doch endlich groß werden oder deckt wenigstens das Mäntelchen des Schweigens über meine Grübchen.

Euer tieftrauriger Mini-Golfball

Teac CD-516



CD-ROM mit neuer Technologie

Das neue 16x-CD-ROM-Laufwerk CD-516 von Teac arbeitet mit der neuen CLV-/CAV-Technologie, die eine höhere Übertragungsrate beim Lesen der inneren Bereiche einer CD erlaubt. Die erreichbare Übertragungsrate variiert daher zwischen 1,8 und 2,4 MB pro Sekunde. Trotz der hohen Umdrehungszahl fällt die mittlere Zugriffszeit mit 150 ms vergleichsweise moderat aus - Laufwerke von anderen Herstellern bieten bereits Werte von knapp unter 100 ms. Das mit einem Schubladenmechanismus arbeitende Laufwerk kostet mit IDE-Schnittstelle rund 300,- Mark, die SCSI-Version wird für etwa 350,- Mark angeboten. **km**

Info: Teac Deutschland GmbH: Tel. (0611) 7158-0, Fax (0611) 7158-92

Booklet und Inlay-Karte zur Cover CD.
Alle Anleitungen auf einen Blick.

★GRATIS★

CD-ROM

PC ACTION

Demos
3D Ultra MiniGolf
A10 Pin Alley
Battlesport
Bust a Move 2
Carmageddon
Extreme Assault
Front Page Sports: Golf Pro
Interstate ´76
Perfect Weapon
Power F1
Redneck Rampage
Rex Blade
Shivers 2 - Harvest of Souls
Theme Hospital
Time Warriors
Wild Ride!
X-Com3
X-Men
Yoda Stories: Desktop Adventure

Patches
AH-64D Longbow V1.08F
Bleifuß 2 V1.11 Einzel
Bleifuß 2 V1.11 Netzw.
Bundesliga Manager 97 V1.35
Daggerfall V1.07.212 (eng)
Das Gewehr V1.03
Das Hexagon Kartell V1.03
DSF Fußball Manager V1.1
Interstate 76 V1.06
Magic: The Gathering V1.1
Master of Orion 2 V1.31
MAX V1.04
MDK Direct 3D Patch
MDK DOS Patch
MDK Win95 Patch
Risiko
Silent Hunter V1.11
Steel Panthers V1.2
Su 27 Flanker V1.2a
Vermeer V1.1
WarWind V1.2

Tools
C&C Multiplayer Karten
Interstate ´76 Theme
Interstate Savegames
Magic: The Gathering
Outlaws Savegames
Pyst Screensaver
Redneck Rampage Screensaver
Redneck Rampage Theme
Z - 2 Level

Spielerforum
Alarmstufe Rot
F1 Grand Prix 2
Z

Lesersoft
C&C2 Karten
Cheat-Sammlung
Civilization 2 Szenario
Lern DOS
Topspeed
Trucker

Special
AOL-Software V3.0i

Cybertalk
Starfleet Academy

INHALT 06/97

PC ACTION 6/97 CD-ROM

AMD K6

Erster Vobis-Rechner mit neuem Prozessor

Erstmals auf der Cebit vorgestellt, findet sich der brandneue K6-Prozessor von AMD auch schon in den Rechnern von Vobis wieder. Ausgestattet mit 15-Zoll-Monitor, 16 MB EDO-RAM, 2 GB Festplatte sowie 12x-CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Boxen und Software, kostet ein Rechner mit einem auf 166 MHz getakteten K6 gerade einmal 2.849,- Mark. Für 3.349,- Mark ist der PC sogar mit einem K6-200-Prozessor mit 200 MHz lieferbar. Der K6 unterstützt die neue MMX-Technologie und ist somit ein direkter Konkurrent zu Intels neuen Pentium-MMX-Prozessoren. **km**

Schnell reagiert hat die Firma Vobis, die als einer der ersten deutschen Hersteller Rechner mit dem brandneuen Prozessor K6 von AMD anbietet.

Info:
Vobis Microcomputer AG:
Tel. (02405) 4444-500, Fax (02405) 4444-505

NEWS-SPLITTER

◆ ***3DFX auch mit 2D-Chip:*** Die nächste Generation von 3D-Beschleunigern mit Chipsatz von 3DFX wird mit dem neuen Voodoo Rush-Prozessor arbeiten. Interessant ist zudem die Ankündigung von Orchid, eine Karte mit integriertem 2D-Teil anzubieten, so daß künftig nur noch eine Grafikkarte im Rechner installiert werden muß. Inklusive Formel 1 von Psygnosis und weiteren Spielen soll die Karte rund 600,- Mark kosten.

◆ ***Endlich lieferbar:*** In kleinen Stückzahlen ist die lang erwartete High-End-Soundkarte EWS 64 von Terratec nun verfügbar. Geboten werden ein 64-stimmiger Wavetable-Synthesizer, 6 MB RAM, digitale Ein- und Ausgänge sowie besonders ausgereifte Software, mit der Musikprofis die unzähligen Funktionen der Karte ausschöpfen können. Selbstverständlich ist die Karte zum Soundblaster-Standard kompatibel.

◆ ***Preiswert:*** Ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet der PC Hyperspeed Pr200+ von Pacomp, der in allen Comtech-Filialen erhältlich ist. Neben dem Prozessor Pr200+ von IBM verfügt der Rechner über 16 MB EDO-RAM, 512 KB Cache und eine 2-GB-Festplatte. Als Grafikkarte kommt die schnelle 3D-Karte Matrox Mystique zum Einsatz. Ohne Monitor kostet der Hyperspeed moderate 1.888,- Mark.

◆ ***Neuer Grafikprozessor:*** ATI präsentiert mit dem 3DRage II+DVD einen Grafikprozessor, der neben der 2D- und 3D-Beschleunigung nun auch die Dekomprimierung von MPEG-2-Videos in Echtzeitbeherrscht. Außerdem dekodiert der Prozessor Audioströme nach Dolby AC3 sowie MPEG-2-Audio. Interessant wird dieses Feature im Zusammenspiel mit den neuen DVD-Laufwerken, die digitales Video in sehr guter Qualität ermöglichen.

◆ ***Festplatten:*** Seagate wird unter der Bezeichnung Barracuda 4XL eine Reihe von Festplatten auf den Markt bringen, die mit 7.200 Umdrehungen pro Minute arbeiten. Die SCSI-Laufwerke besitzen Kapazitäten von 2,2 bis 4,5 GB. Genauere Preisangaben waren bei Redaktionsschluß noch nicht bekannt.

CD-ROM

INHALT

Demos
Bust a Move 2
Carmageddon
Power F1
Redneck Rampage
Rex Blade
Time Warriors
X-Com3
X-Men
Yoda Stories: Desktop Adventure

Tools
C&C Multiplayer Karten
Interstate`76 Theme
Interstate `76 Savegames
Magic: The Gathering
Outlaws Savegames
Pyst Screensaver
Redneck Rampage Screensaver
Redneck Rampage Theme
Z - 2 Level

Patches
AH-64D Longbow V1.08F
Bleifuß 2 V1.11 Einzel
Bleifuß 2 V1.11 Netzw.
Bundesliga Manager 97 V1.35
Daggerfall V1.07.212 (eng)
Das Gewehr V1.03
Das Hexagon Kartell V1.03
DSF Fußball Manager V1.1
Interstate´76 V1.06
Magic: The Gathering V1.1
Master of Orion 2 V1.31
MAX V1.04
MDK Direct 3D Patch
MDK DOS Patch
MDK Win95 Patch
Risiko
Silent Hunter V1.11
Steel Panthers V1.2
Su 27 Flanker V1.2a
Vermeer V1.1
WarWind V1.2

Cyber Talk
Starfleet Academy

Spielerforum
Alarmstufe Rot
F1 Grand Prix 2
Z

Lesersoft
C&C2 Karten
Cheat-Sammlung
Civilization 2 Szenario
Lern DOS
Topspeed
Trucker

Special
AOL-Software V3.0i

PC ACTION 6/97

INHALT VOLLVERSION

Imperium Romanum






Unser Held Gaius Ludus findest sich in einem nicht ganz gewöhnlichen Römischen Reich wieder. Als kleiner Angestellter hat er ausgiebig Zeit seine Umwelt zu erkunden. Schon bald wird er mit Gegenständen wie schnulosen Telefonen und Geldautomaten konfrontiert. Er muß feststellen, daß seine Umwelt einer Gang von Zeitpiraten ausgeliefert ist! Nun liegt es an Gaius Ludus die Geschichte wieder so hinzubiegen wie sie sein sollte. Dazu muß er verschiedene Zeitepochen bereisen und die Zeitpiraten gefangen nehmen.

PC ACTION PLUS 6/97 CD-ROM

ALPS MD 2010 und MD 4000

Farbdrucke vom Feinsten

Zwei besondere Farbdrucker stellt die Firma ALPS Electric Europa vor: Die beiden MicroDryTM-Printer MD 2010 und MD 4000 bewältigen eine Auflösung von 600x600 dpi bei 16,7 Millionen Farben (schwarzweiß: 1.200x600 dpi) und erlauben mit speziellen Farbkassetten sogar Metallicdruck in Gold, Silber, Magenta und Cyan. Bei den verwendeten Druckmedien sind die ALPS-Drucker sehr flexibel - vom T-Shirt-Aufbügelbogen über beschichtetes Papier bis hin zu dünnem Karton ist alles möglich. Ein bemerkenswertes Zusatzfeature bietet der MD 4000 mit seinem integrierten 24 Bit-Farbscanner, der immerhin eine optische Auflösung von 600 dpi ermöglicht. Natürlich hat das Druckvergnügen seinen Preis: Der MD 2010 schlägt mit ca. 1.000,- Mark und der MD 4000 mit ca. 1.600,- Mark zu Buche. **ha**

Info: ALPS Electric Media GmbH, Hansa-Allee 203, 40549 Düsseldorf

Megapak 7

Viel Spiel für wenig Geld



Wer gerade knapp bei Kasse ist und sich nicht scheut, auch einmal ein Spiel in die Hand zu nehmen, das schon ein halbes Jahr alt ist, der war mit Koch Medias Megapaks schon immer gut bedient. Die Mitte Mai erscheinende siebte Ausgabe der Reihe präsentiert sich dabei als besonderer Leckerbissen, denn erstmals steuerten auch Giganten der Branche wie Electronic Arts, Sierra und Bullfrog ihre Highlights zu der Compilation bei. Die elf CDs enthalten die Vollversionen von 3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Missionforce CyberStorm und A-10 Cuba.**ha**

Info: KOCH Media GmbH, Lochamer Str. 9, 82152 Planegg b. München

WORTE DES MONATS

»FUBs Gehirnzelle fällt in den heißen Sand, was die Aufmerksamkeit von Manuel Auto auf ihn richtet, ein stämmiges, betrügerisches und bronzenes Idealbild eines Kerls. (...) In seinem momentanen Bewußtseinszustand verkannte er die Gehirnzelle als einen geschmolzenen Kometen und entleerte sich auf die dampfende Masse, um sie so abzukühlen.«

Auszug aus der Hintergrundgeschichte zu Gremlins Re-Loaded.

Tunnel B1 Soundtrack

Chris Hülsbecks Monumentalmusik auf CD

Eines der Hauptmerkmale des 3D-Action-Spiels Tunnel B1 aus dem Hause NEON war zweifellos der packende Orchester-Soundtrack von Altmeister Chris Hülsbeck. Die filmmusikreifen Kompositionen sind nun zusammen mit fünf neuen Stücken bei synSONIQ Records auch als Audio-CD zu haben. Insgesamt enthält die Scheibe 24 Tracks mit einer Gesamtdauer von über einer Stunde und kostet knappe 32 Mark. **ha**

Info: synSONIQ , Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 63225 Langen, Fax (06103) 929051

FOTO DES MONATS

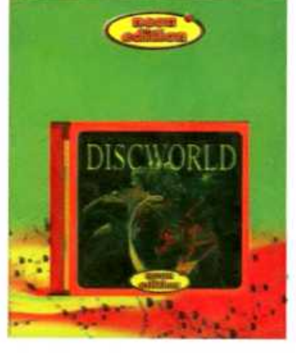
1992 machte Looking Glass mit der Entwicklung von Ultima Underworld das erste Mal von sich reden. Auftraggeber für das spektakuläre Rollenspiel war jedoch Origin. Neben Richard Garriott war Warren Spector im Dienst der Texaner auch für den zweiten Teil der Saga als kreativer Kopf verantwortlich. Nachdem Spector im letzten Jahr Origin den Rücken kehrte, stieß er zu seinen Rollenspiel-Kumpels aus vergangenen Tagen, die inzwischen mit Flight Unlimited und Terra Nova ihr Know-how auch auf anderen Gebieten unter Beweis gestellt hatten. Jetzt arbeitet man wieder zusammen, und zwar an einem neuen 3D-Rollenspiel mit dem Arbeitstitel "The Dark Project".



Warren Spector (Mitte) und Looking Glass tüfteln an einem modernen 3D-Rollenspiel, das in der großen Tradition von Ultima Underworld stehen soll. Um sich in richtige Grufti-Stimmung zu bringen, hat sich das Team schon mal entsprechend ablichten lassen.

NEON Edition

Run auf preiswerte Spieleklassiker



In Zusammenarbeit mit dem Vertrieb CDV Software führte Psygnosis im Dezember letzten Jahres die Budget-Reihe NEON Edition ein. Bisher umfaßt die Produktlinie fünf Titel, von denen bis Anfang April bereits mehr als 75.000 Einheiten abgesetzt werden konnten: das Terry Pratchett-Adventure Discworld, das Carcrash-Spektakel Destruction Derby, eine Edition mit drei Lemmings-Spielen, Andrew Spencers Ellipsen-Adventure Ecstatica und ein Doppelpack mit dem Rennspiel WipEout und dem 3D-Action-Game Novastorm. Angesichts des großen Erfolges soll die Reihe demnächst durch weitere Titel aus der Psygnosis-Produktpalette erweitert werden.**ha**

Info: Psygnosis Deutschland, Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt/Main; CDV Software GmbH, Neureuter Str. 37b, 76185 Karlsruhe

Pine Megawave Gold

16 Bit-Soundkarte mit OPL4-Chip



Die Pine Megawave Gold zählt zu den wenigen Soundkarten, bei denen auf die IDE-Schnittstelle für CD-ROM-Laufwerke verzichtet wurde.

Die neue Soundkarte Megawave Gold von Pine arbeitet mit dem 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer OPL4 von Yamaha und ist kompatibel zum Soundblaster-Standard. Durch die Unterstützung von Plug-and-Play kann die 16 Bit-Soundkarte unter Windows 95 sehr einfach in Betrieb genommen werden. Wie bei modernen Soundkarten üblich, arbeitet auch die Megawave Gold im Vollduplex-Betrieb, kann also digitale Klänge gleichzeitig abspielen und aufnehmen. Einziger Kritikpunkt ist die unterdurchschnittliche Klangqualität des Wavetable-Synthesizers, der über lediglich 1 MB ROM verfügt. Mit einem Preis von nur 120,- Mark bietet die Karte jedoch ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis. **km**

Info: Pine Technologie Deutschland GmbH:
Tel. (02104) 9389-0, Fax (02104) 9389-99

SuperCrossWord

Multimedia-Kreuzworträtsel

Nachdem der Bastei-Verlag vor kurzem mit Professor xWorld sein Debüt auf dem PC-Spielemarkt gab, zieht nun Burda mit einer weiteren Kreuzwort-Variante nach. SuperCrossWord bietet insgesamt 200 verschiedene Kreuzworträtsel aus fünf verschiedenen Kategorien (Schwedenrätsel, amerikanisch, französisch, nostalgisch und Trickkistenrätsel) und wertet die Knobeleien durch Bilder und Videos multimedial auf. Das Programm ist nur im Direktvertrieb der FREIZEIT-REVUE zum Preis von DM 39,90 zzgl. DM 5,- Versandkosten erhältlich.**ha**

Info: Burda Senator Verlag, Multimedia-Abteilung, Postfach 1520, 77605 Offenburg, Fax (0781) 842017

DIE ANDERE HITPARADE



GENIESTREICH! Mit der verblüffenden 3D-Engine von Extreme Assault beweisen die Entwickler von Blue Byte, daß sie der amerikanischen Konkurrenz durchaus Paroli bieten können!



PROFIKICKER! Unterstützt vom glorreichen Verein Borussia Dortmund landet Krisalis mit UEFA Champions League 1996/97 einen Volltreffer im Sportspielebereich und bietet erstmals eine echte Alternative zu FIFA Soccer ´97.



AFRO-LOOK! Ein rasantes Action-Spektakel im 70er-Jahre-Styling legt Activision mit Interstate ´76 vor und hat sich sowohl für die ausgefallene Idee als auch für die gelungene Umsetzung die Goldenen Schlaghosen verdient!



WEITSPRUNG! In Pandemonium! zeigen die beiden Zauberlehrlinge Nikki und Fargus, daß sich dem ausgelutschten Jump&Run-Genre immer noch brillante neue Seiten abgewinnen lassen.



ENGAGE! Auch mit MicroProses Star Trek: Generations hat das Warten auf ein technisch und spielerisch perfektes Enterprise-Game noch kein Ende gefunden. Vielleicht schafft´s ja Interplay beim dritten Anlauf...



MICKERLING! Eine witzige Idee verschenkt Sierra bei 3D Ultra Minigolf, in dem nicht nur die Bälle winzig klein sind - auch den Spielspaß muß man mit der Lupe suchen.



BLECHSCHNECKEN! Ein Rennspiel in Slow Motion hat Psygnosis mit Speedster (!) herausgebracht und beweist damit aufs neue, daß die gute Optik allein nicht für den Spielspaß entscheidend ist.







ABKLATSCH! Die Monumentalität von Emmerichs Hollywood-Streifen Independence Day findet im gleichnamigen Spiel ihre Entsprechung vorwiegend in enormen Hardware-Anforderungen.



TRY NOT! LucasArts glaubt anscheinend, den Fans alles andrehen zu können, auf dem Star Wars draufsteht. Wer ein Jedi werden will, muß sich die harte Prüfung der Yoda Stories trotzdem nicht auferlegen.





GEHIRNWÄSCHE! Der geschäftstüchtige Henry Stauf lacht teuflisch - mit dem kalten Kaffee in seinem Playhouse hat er schon wieder ein paar Ahnungslose um ihr Bares gebracht.

PC-Games

PC-Games	CD
3D Ultra Minigolf (dt.) *	49,99
3D Ultra Pinball 1+2 Pack komplett	79,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort (dt.)	79,99
Addams Family Pinball *	79,99
Adidas Power Soccer *	79,99
Age of Sail (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Gold (dt.)	79,99
Airbus 2 *	79,99
Air Warrior 2 (dt.)	89,99
Animal (dt.) *	69,99
Anstoss 2 (dt.) *	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (Win 95, dt.)	89,99
Atlantis (dt.) *	79,99
Baldies (dt.) *	69,99
Banzai Bug *	**59,99**
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	89,99
C&C 1 Gold (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	29,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.)	29,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.)	49,99
Conquest Earth *	89,99
Creatures (dt.)	69,99
Crow: City of Angels	79,99
Dactylus (dt.)	69,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Dark Forces 2: Jedi Knights *	**89,99**
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.)	79,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Die Stadt der verlorenen Kinder (dt.)	79,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	69,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earth 2140 (dt.) *	39,99
Ecstatica 2 (dt.) *	69,99
Exhumed (dt.)	79,99
Extreme Assault (dt.) *	69,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
Fallen Heaven (dt.)	89,99
Fallout *	79,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Flottenmanöver	79,99
Floyd (dt.) *	**79,99**
Flying Corps (dt.)	79,99
Formel 1 *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
Giga Pak Vol.2 (Koch Media) *	89,99
G-Nome	69,99
Grid Run (dt.) *	69,99
Große Schlachten Compilation (dt) *	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hariboy's Quest	49,99

PC-Games	CD
Hattrick Wins! (dt., Win95) *	69,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	79,99
Hugo 4	79,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.)	99,99
Imperium Galactica *	79,99
Independence Day (dt., Win95) *	**79,99**
Interstate '76	69,99
Intervention (Win95, dt.) *	79,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	79,99
Kick Off 97	79,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Last Rites (dt.) *	49,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Links LS	99,99
Links LS Kurs Collection 1, 2, 3	je 59,99
Lomax *	69,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Vikings 2 *	69,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.)	89,99
Marble Drop	39,99
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK Special Edition (dt.)	**75,99**
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Trucks *	79,99
Moto Racer (dt., Win95) *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	99,99
MS Golf 3.0	59,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Hangtime (Win95) *	79,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
NHL Open Ice *	79,99
Outcast (dt.) *	79,99
Outlaws	79,99
Pandora Akte (dt.)	89,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pink Panther (dt.)	69,99
pod – Planet of Death	79,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.)	89,99
Private Eye (dt.) *	79,99
Project Paradise (dt.)	69,99
Pro Pinball: Timeshock *	69,99
Queen: The Eye (dt.) *	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	89,99
Realms of the Haunting	89,99
Redneck Rampage *	**69,99**
Return to Krondor *	69,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Riverworld (dt.) *	79,99
Roberta Williams Collection (e.)	69,99
Safecracker *	79,99
Scarab (Win95)	69,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally	79,99
Sensible World of Soccer 96/97	59,99
Sentient *	79,99
Shannara (dt.)	89,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Silent Hunter Patrol (dt.)	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99,99
Sim Copter (Win 95)	79,99
Sonic & Knuckles Collection	59,99
Speedster *	69,99
SPQR (dt.)	79,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Stars! (dt.) *	69,99
Star Trek Borg *	59,99
Star Trek: Starfleet Academy *	**79,99**
Steel Panthers 2 (dt.)	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
The Simpsons *	59,99
Titanic (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	69,99

PC-Games	CD
Tom Clancy's SSN *	59,99
Toonstruck (dt.)	79,99
UEFA Champions League 96/97 *	69,99
Vermeer (dt.)	59,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wet – The Sexy Empire (dt.) *	i.V.
Wing Commander 1-3 (dt.) * kompl.	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
Wreckin' Crew *	79,99
X-Car *	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95) *	**79,99**
Yahtzee	39,99
Zap It! (dt.) *	39,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Special Edition (dt.) *	89,99
ZPG *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.) *	19,99
Adventure Box (dt.) *: *Evocation, Karma, Jewels of the Oracle*	39,99
Albion (dt.)	29,99
Amerika 1861-1865 (dt.)	29,99
Ascendancy (dt.)	29,99
A-Train (dt.)	19,99
Bad Mojo (dt.)	29,99
Batman Forever	19,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Battle Isle 3 (dt.)	39,99
Bioforge (dt.)	29,99
Blue Byte Collection: *Die Siedler 1, History Line, Battle Isle 2+Scenery*	39,99
Bubble Bobble	39,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Regret (dt.)	**39,99**
Cyberia (dt.)	25,99
D (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Patrizier (dt.)	39,99
Descent (dt.)	25,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dime City (dt.)	19,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
EarthSiege 2 (dt.)	29,99
Earthworm Jim 1+2 (dt.) komplett	39,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Fade to Black (dt.) AKTIONSPREIS	19,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Fifa Soccer 95	15,99
Fifa Soccer 96 (dt.)	29,99
Frankenstein (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	49,99
Gearheads (dt.)	**19,99**
Gene Wars (dt.)	39,99
Golden Gate Killer (dt.)	19,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Judge Dredd	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Lost Eden	19,99
Lucas Arts Top Adventures: *Indy 4, Monkey Isl. 2, Maniac Mansion 2*	39,99
Mag! (dt.)	29,99
Magic Carpet 1, 2 (dt.)	je 29,99
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Micro Machines 2 Special Edition	29,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
NFL Quarterback Club '96	19,99
NHL Hockey '95	15,99
NHL Hockey '96 (dt.) *	**29,99**
North & South	9,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	29,99
Phantasmagoria 1 (dt.)	49,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Privateer 1	15,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Racing Pack: *Indycar Racing 2, Nascar Racing 1* incl. Track Pack	**39,99**
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranTrainer 1 (dt.)	9,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Riddle of Master Lu	19,99
Rise 2: Resurrection	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Silent Thunder (dt.)	29,99
Sim Ant, Sim City, Sim Earth	je 19,99
Sim Farm, Sim Life	je 19,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
Syndicate Wars (dt.)	**39,99**
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Terminator: Skynet	39,99
The Dig (dt.)	49,99
Theme Park (dt.)	29,99
This Means War (dt.) *	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Tilt!	19,99
Time Commando (dt.)	39,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	29,99
Torins Passage (dt.)	19,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Virtual Pool	19,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	29,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander Armada	15,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
Worms (dt.)	**29,99**
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
3D Home Designer (dt.)	29,95
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
After Dark 4.0 (dt.)	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Der Duden	69,99
Der interaktive Shell-Führerschein	59,99
Die Atombombe (dt.)	79,99
Die Prinzen Interaktiv	19,99
First Aid Deluxe (W3.1+W95, dt.)	79,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
Kursbuch Gesundheit (dt.)	59,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Pegasus Vol.6	29,99
Peter Gabriel: EVE	79,99
Print Master 4.0 (dt.) *	39,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Star Wars: Yoda Stories	39,99
Steuer '97 Plus (dt.)	29,99
Teleinfo Xi Deutschland	49,95
TMX Englisch (Lernsoftware)	**39,99**
Ultra Pack 4 (Koch Media) *	89,99
Unicef Pack (32 Anw.prg., Koch) *	39,99
Vulkane (dt.)	79,99
Weltatlas 4.0 (dt.)	19,99

Kindersoftware

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Blinky Bill (dt.)	39,99
Dr. Brain – Reise durch die Zeit (dt.)	69,99
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,99
Payuta und der Eisgott (dt.)	39,99
Rayman: Lesen & Rechnen 1, 2	je 39,99
Sim Park (dt.)	59,99
Urmels großer Flug (dt.)	**39,99**
Zauberschulbus im Sonnensystem	69,99

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM Rohling	9,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Matrox Mystique 2MB Grafikkarte	249,99
Maxi Sound 32 Soundkarte	**229,99**
Maxi Sound 64 Home Studio	399,99
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99

Joysticks

Artikel	Preis
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
Destiny-Lenkrad incl. Pedale	**169,99**
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Suncom F15 Talon Joystick	119,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Thrustm. Top Gun	69,99
Thrustm. X-Fighters	99,99

Mäuse / Trackballs

Artikel	Preis
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Maus, 3 Tasten	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Titel	Preis
Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer 2	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Larry 1-7	19,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	29,95
Resident Evil	14,80
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
Tomb Raider (4-farbig, Din A4)	**29,99**
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Z	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Titel	Preis
Cujo	9,99
Ein Schweinchen namens Babe	29,99
Independence Day	39,99
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Star Trek 8: Der erste Kontakt *	**35,99**

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	299,00
Little Big Adventure	89,99
Monster Truck *	95,99
Need for Speed 2 *	89,99
Porsche Challenge *	85,99
Rage Racer *	99,99
Soul Blade *	99,99
Wing Commander 4 *	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel		Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	5. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	5. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Artikel	Preis
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Anstecken	20,00

Unsere Filialen: Telefonische Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Seit 04.04.97 in Berlin Mitte!

Media Point
Berlin – Mitte
Alexander Platz 6
gegenüber Forum Hotel
Tel.: (030) 247 21 583
Parkplätze vor der Tür!



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Media Point
Bernau
im Forum Bernau
Zepernicker Chaussee
S-Bahn Bernau
Tel.: in Vorbereitung!



Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

Dark Reign • Strategie

STAR WARS

Wer verfängt sich bei der Ankündigung eines neuen Echtzeit-Strategiespiels momentan nicht in „Oh nein, nicht schon wieder...“-Gedankengängen? Sparen Sie sich das diesmal, denn mit Dark Reign dürfte Activision einen Genre-Überflieger im Hangar hüten. Was kann bei einer Kombination aus Star Wars-Story, aufgebohrter C&C-Kompatibilität und vielen neuen Ideen auch schon schiefgehen, wenn mit Ron Millar auch noch der ehemalige Warcraft-Chefdesigner für das Projekt gewonnen werden konnte.

Die Story

Vor langer, langer Zeit in einer weit entfernten Galaxis... Im 27. Jahrhundert lechzt das ganze Universum nach einem Tröpfchen Wasser. Während das mächtige Imperium sich die letzten Reserven sicherte, kolonisierte die Freiheitsgarde auf der Suche nach dem kostbaren Naß das halbe Weltall. Jetzt ist man am Ende, und es kommt, wie es kommen mußte: Ein Freiheitskampf um die Wasserreserven beginnt, die nur mit Hilfe riesiger Pumpen aus dem Planeteninneren gewonnen werden können. In der Zwischenzeit hat das Imperium ganz Star Wars-like eine tödliche Superwaffe entwickelt, eine chemische Megakeule, die sämtliches Leben auf einem Himmelsklumpen in Sekundenschnelle auszulöschen vermag. Egal, die Entscheidungsschlacht im Strata-System steht kurz bevor... Rückblende: Etliche Jahrhunderte vor der Eskalation der Gewalt zwischen Imperium und Freiheitsgarde (sollten wir vielleicht „Rebellen" sagen?) entkommt der findige Wissenschaftler Alphaeus Togra der thermonuklearen Zerstörung des Planeten Erde. Die Suche nach einer neuen Heimat beginnt, wo Togra mit Hilfe seiner Gefolgsleute und ein paar Erfindungen ein neues Paradies erschaffen will. Dummerweise stürzt sein Raumschiff ab, die Tograns gelten seither als verschollen. Bis, ja bis das havarierte Raumschiff im 27. Jahrhundert im Strata-System wiederentdeckt wird... Sie verstehen?

Mission-Design

Vor dem Hintergrund dieser Story will Activision das perfekte 2D-Echtzeit-Multiplayer-Action-Strategiespiel inszenieren, das sich schließlich auch noch so spielen soll wie eine Schlachtensimulation in 3D. Dazu bediente man sich zunächst der erfolgreichen und bekannten Features der Konkurrenz von Warcraft 2 und Command & Conquer. Im Gegensatz zu anderen Herstellern wurde dann aber weitergedacht, mit dem Ziel, das an neuen Ideen scheinbar ausgedörrte Genre neu zu beleben. Schon die Story lieferte dazu erste Möglichkeiten. Neben den allseits bekannten linearen Missionen – bei Dark Reign stehen für die Seiten von Imperium und Freiheitsgarde jeweils etwa 15 zur Verfügung – integrierte man historische Levels, auf denen die beiderseitige Suche nach Togra nicht-linear nachgespielt werden kann.

Kein Einheits-Brei

Der unterschiedliche historische Background beider Parteien sorgte zudem für die Vorlage der über 35 verschiedenen Einheiten des Spiels. Die Freiheitskämpfer, geschult durch die jahrhundertelangen Reisen durch die Galaxis, verfügen über schnelle Guerillatruppen, die gern blitzartig zuschlagen und dann wieder verschwinden. Fast alle Mitglieder der Rebellen sind hochmotiviert, manche schrecken selbst vor Suizid-Kommandos nicht zurück, was besonders bei Bomberstaffeln höchst unangenehm sein kann. Außerdem hat man sich aufgrund der unwirtlichen Lebensbedingungen auf den kolonisierten Planeten die Technik der unterirdischen Transporte angeeignet. Einige Rebellen besitzen Morphing-Eigenschaften, so kann sich ein Scout z. B. in einen Baum verwandeln, wenn er Gefahr läuft, entdeckt zu werden. An die Stelle der genre-üblichen Atombombe tritt bei Dark Reign auf Rebellenseite ein gewaltiges Erdbeben, dem sogar ganze Basen zum Opfer fallen können. Das Imperium wartet mit schwerer Artillerie auf und verfügt über Plasmageschütze und Hover-Fahrzeuge. Im Kampf will man sein technologisches Übergewicht ausspielen und den Gegner am liebsten überrennen. Dafür sind imperiale Truppen längst nicht so beweglich wie die der Rebellen, für die Bewachung der Wasserressourcen mußte man schließlich nicht sonderlich mobil sein. Die Infanterie des Imperiums zeichnet sich durch Ruchlosigkeit aus, beinahe erledigte Einheiten werden mit Hilfe einer Droge gefügig gemacht und bis zum letzten Atemzug in die Schlacht geschickt. Geiselnehmer versuchen zu diesem Zweck auch Rebelleneinheiten aufzufinden. Schließlich vermag das Imperium Zeitrisse zu produzieren. Einem solchen fallen alle in der Nähe befindlichen Einheiten unweigerlich zum Opfer.



Durch ein paar simple Mausklicks weisen Sie beliebigen Einheiten Wegpunkte zu, die je nach Bedarf auch als Endlos-Schleife abgeklappert werden können.



Im Baumenü bekommen Sie sofort einen Überblick der produzierbaren Einheiten. Außerdem können Sie beliebige Mengen ordern, das erspart Zeit.





Zwischen den einzelnen Missionen wird die Story anhand von spektakulären Animationssequenzen weitererzählt.

Gebäude

Dark Reign setzt die Tradition der Aufbauspiele im Strategiebereich fort. Auch hier kommt es vor allem auf einen effektiven Ausbau der eigenen Basis an, um – je nach Aufgabenstellung der Mission – entsprechende Einheiten produzieren zu können. Insgesamt liefert Ihnen Activision 32 differenzierte Gebäudetypen, die sich insgesamt nicht wesentlich von den bekannten C&C-Arten abheben. Um allerdings auf den Karten Platz zu sparen und die Basen in höheren Leveln nicht zu unübersichtlich werden zu lassen, werden Ge-

bäude in Dark Reign upgegradet. Ein einfacher Feldposten kann durch den Abbau von Ressourcen (Erz und Wasser) später zum Truppenhauptquartier ausgebaut werden. Gebäude gleichen Typs können beliebig oft gebaut werden, wenn Sie das für sinnvoll erachten. Fabriken nehmen auch Bauaufträge für mehrere Einheiten gleichzeitig an, so daß Sie nicht so oft nachordern müssen.

Strategisches

Neben einer ausgeklügelten Balance der verschiedenen Einheiten, die auf beiden Seiten unterschiedliche Strategien ermöglichen soll, legt Activision besonderen Wert auf realistische Kampfparameter. Im Gegensatz zur Konkurrenz besitzt z. B. jede Dark Reign-Einheit ein eigenes Gesichtsfeld.



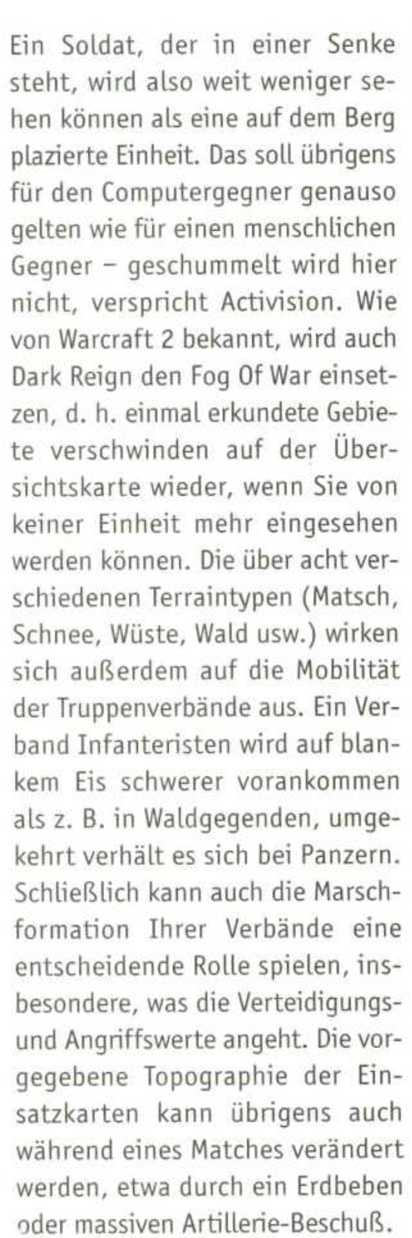
Angriff einer Basis im Multiplayer-Modus. Stehen Ihre Feinde erstmal in der eigenen Festung, ist die Schlacht so gut wie verloren.



Bei der Plazierung Ihrer Basisgebäude müssen Sie die unterschiedlichen Terrainformen unbedingt beachten. Hier beschert die Erhebung bessere Übersichtswerte für die Infanterie.



Ganz C&C-like wird die Stärke und Resistenz der Einheiten mit Hilfe der Balkendiagramme angegeben.



Ein Soldat, der in einer Senke steht, wird also weit weniger sehen können als eine auf dem Berg plazierte Einheit. Das soll übrigens für den Computergegner genauso gelten wie für einen menschlichen Gegner – geschummelt wird hier nicht, verspricht Activision. Wie von Warcraft 2 bekannt, wird auch Dark Reign den Fog Of War einsetzen, d. h. einmal erkundete Gebiete verschwinden auf der Übersichtskarte wieder, wenn Sie von keiner Einheit mehr eingesehen werden können. Die über acht verschiedenen Terraintypen (Matsch, Schnee, Wüste, Wald usw.) wirken sich außerdem auf die Mobilität der Truppenverbände aus. Ein Verband Infanteristen wird auf blankem Eis schwerer vorankommen als z. B. in Waldgegenden, umgekehrt verhält es sich bei Panzern. Schließlich kann auch die Marschformation Ihrer Verbände eine entscheidende Rolle spielen, insbesondere, was die Verteidigungs- und Angriffswerte angeht. Die vorgegebene Topographie der Einsatzkarten kann übrigens auch während eines Matches verändert werden, etwa durch ein Erdbeben oder massiven Artillerie-Beschuß.



Der komfortable Editor erlaubt die Erstellung komplexer Missions-Karten mit ein paar Mausklicks. Neben vorgefertigten Objekten können Sie mit Hilfe eines Malprogramms auch eigene kreieren und später importieren. Schließlich lassen sich auch Höhenlinien vorgeben. Mit dem Einheiteneditor können Sie danach sogar die Intelligenz des Gegners festlegen. Bisher einmalig!

Bedienung

Ein komplexes Strategiespiel erfordert eine einfache, intuitive Benutzeroberfläche, sonst geht schnell die Übersicht verloren, und unter Zeitdruck ensteht Frust. Um dem vorzubeugen, bedienten sich die Engländer eines aufgebohrten C&C-Systems. Wie gewohnt ziehen Sie mit der Maus Kästchen über Einheiten, um Sie zu gruppieren. Ein weiterer Mausklick, und der Verband setzt sich in Bewegung. Weitere Bewegungsfunktionen steuern Sie über die sechs Icons am oberen Bildrand. Am rechten Bildrand befindet sich das Optionsmenü, das sich verändert, je nachdem, welche Funktion Sie benötigen. Für Bauoptionen stellt Activision ein eigenes Iconmenü bereit, ebenso für Kampfoptionen, bei denen Sie jeder Einheit spezielle Befehle (Basis verteidigen, patrouillieren, Gegnerjagd, Aufklärung usw.) geben können. Über Schieberegler stellen Sie hier schließlich noch das Persönlichkeitsprofil einer Einheit ein. Sie bestimmen, wie eigenständig ein Soldat handeln soll und wie „mutig" er dabei vorgeht. Schließlich findet sich rechts unten die genreübliche Übersichtskarte, auf der auch Truppenbewegungen größerer Verbände beobachtet werden können. Sollte der Spieler übrigens einmal eine wichtige Aufgabe vergessen, weist das Programm mittels Sprachausgabe auf das Versäumnis hin. Das gelungene Interface erlaubt somit trotz der mannigfaltigen Benutzermöglichkeiten einen unkomplizierten Umgang mit den eigenen Truppen.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Fragt man Echtzeit-Strategiespieler nach dem wichtigsten Feature eines neuen Spiels, wird immer häufiger das Stichwort Künstliche Intelligenz genannt. Kein Wunder also, daß die Dark Reign-Designer gerade diesem Punkt besondere Aufmerksamkeit widmeten. Die KI wird dem Computergegner von Activision auf drei Ebenen eingeimpft. Zunächst wird die Missions-Karte vom Computer in unterschiedlich wichtige, strategische Regionen aufgeteilt. In der zweiten Stufe versucht Kollege PC nun, diese wichtigsten Punkte mit Einheiten zu besetzen, wobei leicht erreichbare Ziele zuerst verfolgt werden. Die dritte Stufe der KI arbeitet schließlich nach logischen Prinzipien. Ständig wird die Spielsituation analysiert und entsprechend reagiert. So kann es bei Dark Reign durchaus vorkommen, daß der Computer eine eroberte Stellung aufgibt und flüchtet, wenn er merkt, daß sich das Blatt gewendet hat. Gerettete Einheiten werden wieder eingesammelt und neu gruppiert oder es wird versucht, den Gegenspieler in eine Falle zu locken. So entsteht ein dynamisches Gameplay, der endgültige Sieg kann nur durch genaue Planung und viele erfolgreiche Einzelschlachten errungen werden. Damit das gelingt, kann der Spieler seinen Einheiten mehrere Befehle gleichzeitig geben und sie in mehreren Formationen gruppieren. Angriffs- und Verteidigungsmodi können z. B. mit Patrouillienaufgaben kombiniert werden, wobei eigentlich baugleichen Truppen völlig andere Verhaltensweisen, also quasi eine persönliche Intelligenz, eingeimpft werden kann. Über einen Schieberegler wird außerdem einzelnen Kampfeinheiten oder ganzen Verbänden ein „Mutfaktor" zugeordnet. Der Clou: Mit Hilfe des Editors können Sie auf diese Weise Missionen mit variierender Computerintelligenz selber zusammenbasteln, was sehr abwechslungsreiche Matches erwarten läßt.



KONKURRENTEN

Was hat Dark Reign, was die Konkurrenz nicht bietet? Vergleichen Sie die wichtigsten Echtzeit-Strategicals anhand der Tabelle. Da bisher noch kein Testmuster vorliegt, beziehen sich die Dark Reign-Infos natürlich auf Angaben der Activision-Programmierer und können sich bis zum Release des Endproduktes noch geringfügig verändern.

	Dark Reign	C&C - Alarmstufe Rot	Warcraft 2	Z
Grafik	640x480	640x480 (Win95)	640x480	640x400 (DOS)
Einzelmissionen	37	ca. 2x20	2x14	20
Multiplayer-Karten	Editor	Editor	Editor	20
Editor	Single u. Multi	nur Multi	Single u. Multi	nein
Max. Karten-Größe	128x128	96x96	128x128	vorgegeben
Einheiten	über 35	29	34	17
Gebäude	32	22	36	4
Ressourcen	2	1	3	Zeit
Komplexe Wegpunkte	ja	nein	nein	nein
Fog Of War	ja	nein	ja	nein
Terrain beeinflußt Beweglichkeit	ja	ja	nein	ja
Einheiten-Sichtlinie durch Anhöhen beeinflußt	ja	nein	nein	nein
mehrere Befehle an Einheiten	über 6	2	nein	nein
Max. Spieler	8	8	8	4
Internet-Spiel	ja, max. 4 Sp.	ja, max. 2 Spieler	nein	nein

Komplettpaket

Technisch wird Klassisches auf gehobenem Niveau geboten. Die abwechslungsreich modellierten Karten erstrecken sich zuweilen über mehrere Dutzend Bildschirme, wurden natürlich vorab gerendert und wirken unter der SVGA-Auflösung von 640x480 Bildpunkten (DOS u. Win95) entsprechend spektakulär. Gleiches gilt für Einheiten und Gebäude, wobei die Animationen und Morphing-Verformungen flüssig in Szene gesetzt wurden. Das Kartenscrolling gelang auf mittelgroßen Pentiumrechnern ebenfalls ruckelfrei. Soundeffekte und Hintergrundmusik spielte Activision mit einem Orchester ein, wobei sowohl die Seite der Rebellen als auch das Imperium mit eigenen Tracks ausstaffiert wurden. Ein weiteres Highlight von Dark Reign manifestiert sich in den zahlreich vorhandenen Multiplayer-Optionen. Eine Netzwerkunterstützung für bis zu acht Spieler wird ebenso geboten wie ein Modem- und Nullmodem-Modus für bis zu vier Spieler. Ebenfalls vier Spieler sollen auch über den Activision Internet-Service „ActiveNET" kostenlose Matches austragen dürfen. Im Multiplayer-Modus sind bei Dark Reign übrigens auch wirkliche Bündnisse möglich, d. h. Verbündete können ein gemeinsames Ressourcenmanagement betreiben, Forschungsstände austauschen und sogar Einheiten des Partners steuern – ein absolutes Novum! Zu einem perfekten Spiel fehlt jetzt nur noch ein Editor, sagen Sie? Gut, denn auch der wird mitgeliefert, und zwar sowohl für Muliplayer- als auch für Singleplayer-Karten.



Mit Hilfe der Schieberegler in der rechten Iconleiste (Bildmitte) können Sie Ihren Einheiten ein eigenes Persönlichkeitsprofil verpassen. Darüber befinden sich die sechs Befehlsmodi für das Kampfverhalten.



Wie bei fast allen Echtzeit-Strategicals entscheidet auch bei Dark Reign das richtige Mischungsverhältnis der Einheiten über Sieg und Niederlage.

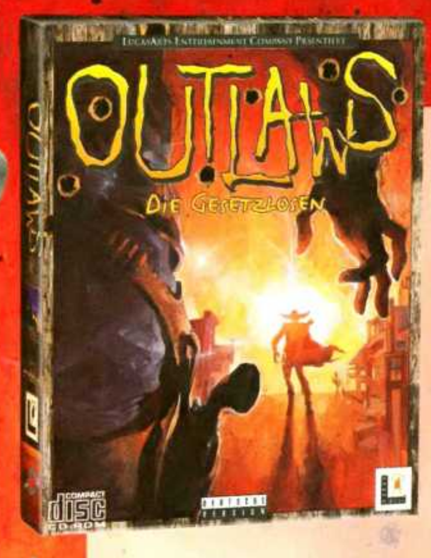
Im Juni werden wir für Sie untersuchen, ob Dark Reign tatsächlich zum C&C-Killer werden kann. Die Chancen scheinen jedenfalls nicht schlecht zu stehen - dem Genre kann es letztendlich nur guttun.

Christian Bigge

Voraussichtlich: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA, SB
Multiplayer: 8 Sp. Netz, 2-4 Sp. Inter., Modem Sprache: englisch, deutsch geplant
Hersteller: Activision Erscheint: Juni 1997
☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft


DAS KANN IHR SPIEL SEIN!
ZUR BESTELLUNG:
BITTE EINFACH ABOKARTE
IM HEFT VERWENDEN!
PC AC
Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC ACTION oder PC ACTION PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der oben abgebildeten Prämien - kostenlos! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein.
Übrigens: Sie müssen nicht selbst Abonnent oder Leser sein, um einen neuen Abonnenten zu werben.

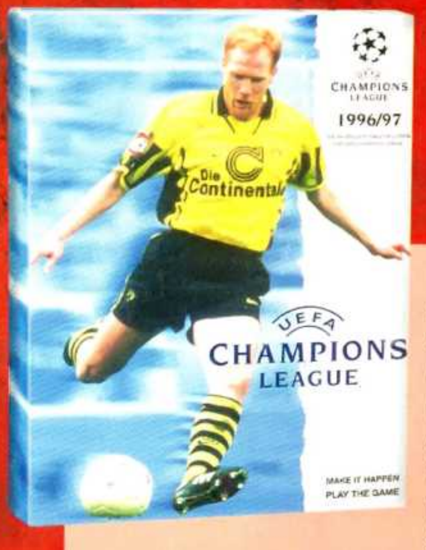
DIE ABO-PRÄMIEN ...



Outlaws

Wer schneller zieht, lebt länger. In LucasArts´ Wild West-Abenteuer gibt es nur einen einzig wahren Revolverhelden. Als ehemaliger Marshal verfolgen Sie die Mörderbande eines skrupellosen Geschäftsmannes, der Ihre Tochter entführt hat. Tiefe Canyons, verschlungene Bergwerke und indianische Felsenstädte: Fast jedes Klischee aus Sergio Leones Klassikern des Italo-Westerns war hier Vorbild. Das gleiche gilt für die exzellenten Zwischensequenzen und den tollen Western-Soundtrack. Das ist Atmosphäre pur.

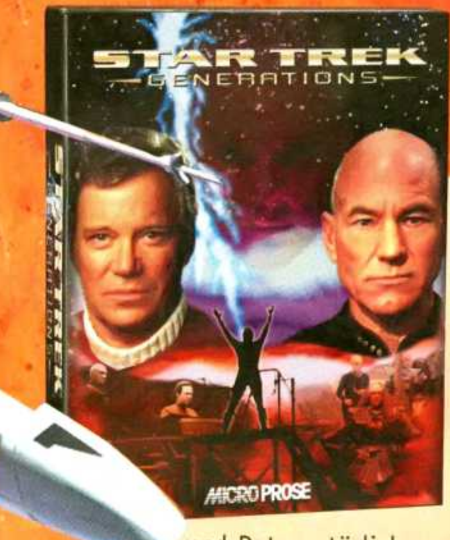
Artikelnummer: 1100 **Zuzahlung: keine!**



UEFA Champions League

Die 96/97er Edition von Krisalis 3D-Fußballspiel präsentiert sich im originalen UEFA-Outfit: 16 Champions-League-Vereine, alle Originalspieler mit Konterfei, Nationalteams, ein Vereins-Editor und sechs naturgetreu nachgebaute Stadien. Bemerkenswert ist das realistische Verhalten der Spieler und die innovative Steuerung, die spektakuläre Aktion zum Kinderspiel machen. Außerdem werden erstmals bei einem Fußballspiel 3D-Beschleuniger unterstützt.

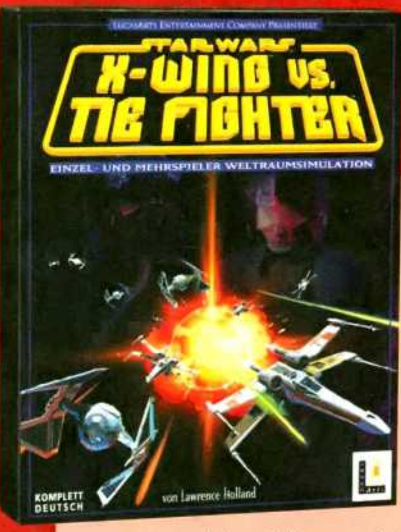
Artikelnummer: 1121 **Zuzahlung: keine!**



Star Trek Generations

Spectrum Holobytes Star Trek-Abenteuer bietet für jeden etwas: In 15 Missionen müssen Sie nach dem Kino-Vorbild den verrückten Dr. Soran schnappen. Aus der Ich-Perspektive steuert man jeweils ein Crew-Mitglied der Enterprise: neben Riker, Worf und Data natürlich auch Picard und den ehrwürdigen Kirk. Wenn man die Enterprise gar durch die Raumkämpfe steuert, vermischen sich Action- und Adventure-Elemente zum cineastischen Genre-Cocktail. Nicht nur für Trekkies.

Artikelnummer: 1120 **Zuzahlung: keine!**



X-Wing vs. TIE-Fighter

Nicht nur auf der Leinwand, sondern auch am PC erlebt die Star Wars-Saga ein grandioses Comeback. In X-Wing vs. TIE-Fighter sind Sie der Pilot neun verschiedener Raumschiffe und nehmen an den großen Weltraum-Schlachten zwischen dem Imperium und der Allianz teil. Die schnelle und detaillierte 3D-Engine läßt dabei die totale Kinoatmosphäre aufkommen. Spieler mit Internet-/Netzwerk-Zugang oder Modem können sich jetzt sogar mit Gleichgesinnten in die Aufträge stürzen.

Artikelnummer: 1122 **Zuzahlung: keine!**

... ALLE OHNE ZUZAHLUNG

TION IM ABO

Bitte beachten: Bei der Zahlungsart „Bankeinzug", erfolgt die Auslieferung der Prämie innerhalb von 14 Tagen, bei Zahlungsart „per Rechnung" müssen Sie mit einer Lieferzeit von 6-8 Wochen rechnen.

Das abgeschlossene Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Aborechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC ACTION mit CD-ROM und PC ACTION PLUS!

Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.

Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:

COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG,
Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

COMPUTEC Verlag; Gestaltung: Gisela Tröger

The Island of Dr. Moreau • Adventure

LITERATUR-SPIEL

Ein weiteres „Spiel zum Film"? Nachdem erst vor kurzem ein Marlon Brando-Streifen mit dem gleichen Titel in den Kinos zu sehen war, drängt sich dieser Verdacht auf. Doch die Entwicklertruppe der französischen Haiku Studios will mit ihrem Adventure eine völlig eigenständige Umsetzung des Romans von H. G. Wells vorlegen.

Als Haiku Anfang April nach Paris einluden, um ihr aktuelles Projekt vorzustellen, konnte man sich durchaus auf ein besonderes Ereignis gefaßt machen. Schließlich hatte das Team bereits im letzten Herbst mit dem Müll-Epos Down in the Dumps bewiesen, daß es auch auf dem Adventure-Sektor heutzutage noch möglich ist, erfolgreich jenseits der ausgetretenen Pfade zu wandeln. Die ersten Eindrücke von The Island of Dr. Moreau waren denn auch vielversprechend, und der Enthusiasmus, mit dem die Haiku-Leute ihr neuestes Werk präsentierten, ließ den Funken schnell überspringen.

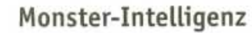
Ideale Story

Eigentlich verwundert es, daß vor Entwicklungsleiter Hervé Lange noch niemand auf die Idee gekommen ist, ein derartiges Projekt in Angriff zu nehmen - Wells´ Story „schreit" förmlich nach einer Adventure-Umsetzung: Sie handelt von einem Anthropologen, den es nach einem Schiffbruch auf Dr. Moreaus abgeschiedene Insel im Ozean verschlägt. Beim Erforschen des Eilandes wundert sich der Held über die ungewöhnliche Fauna und muß schon bald entdecken, daß der obskure Moreau in einem Labor Tiere zu menschenähnlichen Kreaturen „umbaut". Natürlich erlauben sich die drei Screenwriter, die bei Haiku die Geschichte für das Spiel adaptieren, mit Wells´ Vorlage diverse Freiheiten. Dabei geht es ihnen vor allem darum, aus „Dr. Moreau" mehr zu machen als ein Game, in dem man nur herumläuft und Monster abschießt. Der Spieler soll vielmehr ethische Entscheidungen treffen und sich Gedanken machen, ob es für ihn vorteilhafter ist, eine Kreatur zu töten oder mit ihr zusammenzuarbeiten. Die übliche Schwarzweißmalerei „Monster = böse/Mensch = gut" gibt es in diesem Adventure nicht, und die Kreaturen erscheinen in erster Linie als Opfer der üblen Machenschaften Dr. Moreaus.

Die Handlung von The Island of Dr. Moreau gliedert sich klar in drei Kapitel, von denen jedes eine CD-ROM einnehmen wird: Im ersten Teil erforscht der Held die Insel und das Anwesen Moreaus, im zweiten Teil verschlägt es ihn in ein Monsterdorf, und der letzte Abschnitt spielt sich in einem gefährlichen Höhlenlabyrinth ab.

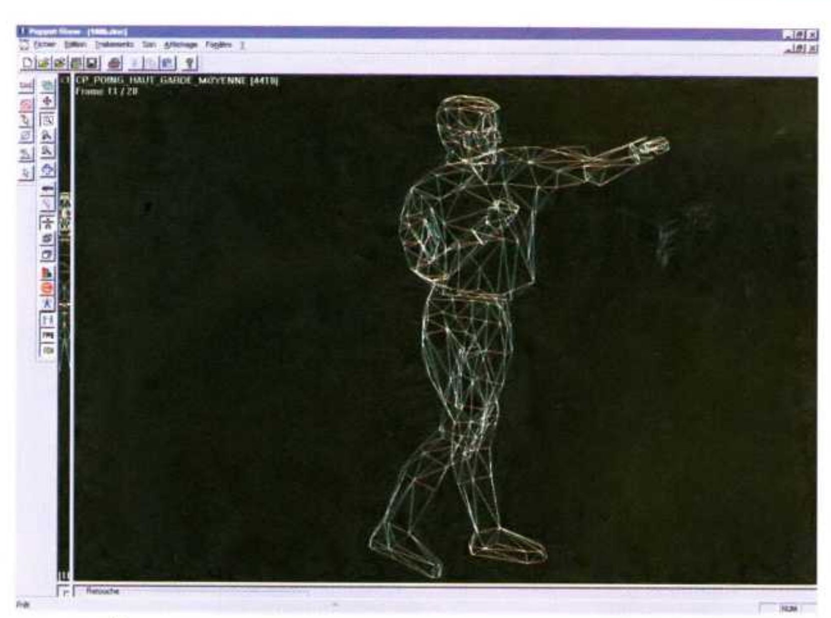


Animationsphasen, die für einen Sprung Parkers entwickelt wurden.



Monster-Intelligenz

Herausragendstes Merkmal von The Island of Dr. Moreau wird seine Flexibilität sein. So sind beispielsweise sämtliche Charaktere des Spiels in ein komplexes AI-Netz eingebunden, das genau festlegt, wie die Figuren im einzelnen auf die Handlungen des Spielers reagieren. Sie sollen sogar „vorausplanen" und bei mehreren


Für die Übertragung der Motion Capture-Sequenzen in Animationen bedienten sich die Haiku-Designer eines selbsterstellten Tools.


Spezielle Charts enthalten die verschiedenen Texturen, mit denen die Drahtgittermodelle der einzelnen Figuren belegt werden.

Handlungsalternativen entscheiden können, welche Aktion im Moment die wichtigste ist.

Auch das Tempo, mit dem der Spieler das Abenteuer angeht, wirkt sich auf den Spielablauf aus: Mit der Zeit verändern manche Charaktere nämlich ihre Verhaltensmuster und werden entweder kooperativer oder feindseliger.

Der Langzeitmotivation kommt außerdem zugute, daß sich auf der Inselwelt an verschiedenen Orten stets mehrere Dinge gleichzeitig abspielen. So ist gewährleistet, daß man bei einmaligem Durchspielen unmöglich alle Animationen sehen kann. Man muß schon immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein, um eine bestimmte Sequenz mitzuerleben.

Traditionell gestalten sich hingegen die Puzzles, bei denen es oft darum geht, versteckte Items aufzuspüren und zu gegebener Zeit einzusetzen oder miteinander zu kombinieren. Diverse Charaktere fordern vom Spieler auch bestimmte Gegenstände, bevor sie sich zur Kooperation bereiterklären. Dialoge laufen dabei nach dem altbekannten Multiple Choice-System ab.

Farbenrausch

Grafisch präsentiert sich der ebenso schöne wie weitläufige Dschungel auf Dr. Moreaus Insel in einer verschwenderischen Farbenpracht. Die vorgerenderten Welten und alle Animationen wurden zum Großteil mit selbstentwickelten Tools erstellt und bieten verschiedene Auflösungen von 320x200 Pixeln bei 256 Farben bis hin zum Vesa-Modus mit 32.000 Farben und 640x480 Bildpunkten. Unterstützt werden voraussichtlich auch diverse 3D-Beschleunigerkarten, während man bei Haiku der neuen MMX-Technologie noch eher skeptisch gegenübersteht.

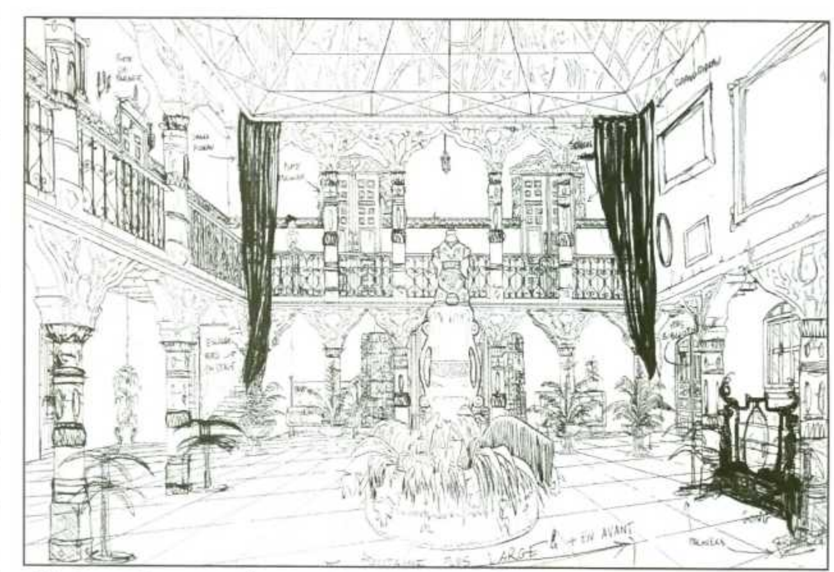
Für die Animationen bedient sich Haiku der Motion-Capture-Technik und erzielt damit sehr flüssige und natürliche Bewegungsabläufe bei 24 Frames/Sek. Bei Bewegungen im dreidimensionalen Terrain, die der Spieler in kurzen Kamerafahrten aus einer ständig wechselnden Verfolgerperspektive wahrnimmt, paßt sich die Größe der Figur zudem an die Raumtiefe an. Im Moment sieht das allerdings noch so aus, als ob der Charakter über dem unebenen Boden schweben würde statt auf ihm zu laufen, doch auch dieses Problem will man bis zum Release im Spätsommer noch in den Griff bekommen.

Selbstverständlich wird The Island of Dr. Moreau auch FMV-Cutscenes enthalten, in denen Blue-Screen-Aufnahmen mit echten Schauspielern nachträglich in computergenerierte Hintergründe einmontiert wurden. Die Qualität der bereits weitgehend fertiggestellten Szenen bewegte sich sowohl technisch als auch schauspielerisch auf sehr hohem Niveau.

Urlaut

Ein besonderes Highlight werden in dem Spiel zweifelsohne die Soundeffekte und die Musik darstellen, die in Zusammenarbeit mit der jungen französischen Band Collapse entstehen. Die Musiker benutzen dabei u. a. so ausgefallene Instrumente wie das Didgeridoo der australischen Aborigines und diverse tibetanische Flöten, die aus Knochen hergestellt werden. Das Resultat ist eine faszinierende Klangkulisse, die perfekt zu der beklemmenden Dschungel-Atmosphäre paßt.

Herbert Aichinger


Alle Locations wurden zunächst mit Papier und Bleistift vorskizziert.


In den Cutscenes agieren Schauspieler vor gerenderten Backgrounds.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM,
Technik:	SVGA, SoundBlaster
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Haiku Studios/Psygnosis
Erscheint:	Mai 1997

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

John Sinclair - Evil Attacks • Action Adventure

GEISTERJÄGER

Die Romanfigur John Sinclair steht seit fast 25 Jahren in Diensten des Bastei Verlags. 200 Millionen Exemplare seiner Grusel-Abenteuer wurden bisher weltweit aufgelegt. Doch erst in diesem Jahr tritt der smarte Okkultismus-Profi aus dem Groschenroman-Schatten ins Licht einer breiteren Öffentlichkeit.



Neben seinem Kombinationsvermögen ist John Sinclairs wichtigste Waffe, die kleine Barretta-Pistole, die mit Silberkugeln bestückt ist.



Ein Hauptbestandteil des Spiels sind Panorama-Perspektiven à la Zork Nemesis in 65.000 Farben.



Das komplette Spielkonzept (hier eine Location-Skizze) ist unter Mitwirkung des Autors Jason Dark entstanden.

Viele haben sicherlich erst im April durch die aufwendige RTL-Produktion "Dämonenhochzeit" von der Existenz des Geisterjägers erfahren. Mit einem Budget von 1,5 Millionen Mark arbeiten derzeit die deutschen Entwickler Ädit und Bitlab, die auch für die Special Effects des TV-Films verantwortlich waren, im Auftrag des Bastei Verlags an der Umsetzung der Sinclair-Welt in einem Action-Adventure. Um Authentizität und Stimmigkeit sicherzustellen, war sogar Jason Dark, der Autor der Serie, an der Konzeption beteiligt. Orientieren will man sich dabei nach eigenen Aussagen an den Gameplay-Referenzen der bekanntesten 3D-Actionspiele oder eines Zork Nemesis, wobei die Rätseleinlagen deutlich im Vordergrund stehen sollen. Gespielt wird in einer Kombination aus einer 360°-Panorama-Engine und einer Echtzeit 3D-Engine, beide mit 16 Bit-Farbtiefe ausgestattet. Während als erzählerisches Mittel auch gerenderte Filmsequenzen zum Einsatz kommen, arbeitet die Grafik-Engine mit der Windows 95-Grafikbibliothek Direct3D. Vielversprechend klingt die Ankündigung, daß Polygone zur gesamten Modellierung verwendet werden und man es folglich auch mit texturierten und wirklich dreidimensionalen Ghouls und Zombies zu tun bekommt.

Rollentausch und Rätselschwerpunkt

Interessante Neuansätze in Sachen Gameplay wagt Bitlab mit der Einbindung mehrerer zeitgleich zu steuernder Charaktere. Natürlich spielt man in erster Linie als John Sinclair, der aber wird oftmals von Pater Ignatzius oder Bill Conolly begleitet. In deren Rollen muß auf Tastendruck geschlüpft werden, um besondere Aufgaben zu bestehen. In einer Szene zum Beispiel bekämpft Sinclair auf einer fahrenden U-Bahn einige Ghouls, die bereits den Zugführer auf dem Gewissen haben. Damit es durch das führerlose Gefährt nicht zu einer Katastrophe kommt, muß in Conollys Perspektive gesprungen werden, um an einem Schaltpult die richtigen Weichen zu stellen. Die Puzzlekonzepte sind dabei sehr weitgefaßt und erstrecken sich von Kombinations- über Mechanik- bis hin zu Holzschieberätseln. Während sich auf diese Weise 90% des Spiels der Knobelei widmen, darf ansonsten kräftig die Barretta mit den Silberkugeln zum Einsatz kommen. Ein bißchen Kommunikation mit anderen Charakteren gibt es auch und soll über ein Ja/Nein-System, ähnlich der jüngeren Wing Commander-Spiele, stattfinden. Bis zur Veröffentlichung im Dezember werden wir sicher noch einiges darüber zu berichten haben.

Christian Müller



Viele gerenderte Zwischensequenzen erzählen den Handlungsstrang. Kommunikation findet nur nach einem Ja/Nein-Schema statt.

Voraussichtlich:	Pentium 90 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB/Direct3D		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Bitlab	Erscheint:	Dezember 1997

[X] Action [X] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

Resident Evil • Action Adventure

HORRORHAUS

Der Videospiel-Entwickler Capcom war lange Zeit Synonym für Beat ´em Ups à la Streetfighter. Mit den neuen Möglichkeiten der 32 Bit-Konsolen setzten die Japaner ihr Know-how auch in anderen Genres um und landeten mit dem Schocker Resident Evil auf der PlayStation und dem Saturn prompt einen Monster-Hit.



Behende schleicht Jill die dunklen Gänge des unheimlichen Landhauses entlang, um die grauenhaften Vorgänge aufzuklären.

Jetzt dürfen sich auch PC-Besitzer auf Gruselatmosphäre und Gänsehaut freuen. Eine Spezial-Einheit versucht, mörderische Vorgänge in einem Dschungelgebiet aufzuklären. Doch wie etliche Touristen ist auch der Elite-Trupp nach kurzer Zeit verschollen. Gerüchte von blutrünstigen Monstern machen die Runde, ein zweites Team soll Gewißheit bringen. In dem mit Filmblut und Kautschuk inszenierten Intro begleitet man die Crew auf der Flucht in ein Landhaus. Dort schlüpft man in die Rolle eines männlichen oder weiblichen Team-Mitglieds und soll den Verbleib der Kollegen aufklären. Gesteuert wird das Alter ego mit wenigen Tasten oder einem Gamepad aus der Ansicht einer dritten Person, ganz nach Alone in the Dark-Vorbild. Die vorgerenderten Kameraeinstellungen werden geschickt in die Dramaturgie eingebunden und zeigen spektakuläre Perspektiven. Alle Figuren sind als 3D-Polygonkörper mit feinen Texturen überzogen und realistisch und flüssig animiert. Viele Gegenstände im Haus können untersucht werden, denn nur durch das Lösen einiger Puzzles und das Auffinden von Schlüsseln sind alle Örtlichkeiten zugänglich. Verschiedene Waffen müssen unerbittlich gegen hartnäckige Zombies und blutrünstige Tierkreaturen eingesetzt werden, wobei mit der Munition sorgfältig umgegangen werden sollte. Mit dem Messer läßt sich das Höllengetier nur zeitweise in Schach halten.

Konsolen-Ursprung

Resident Evil merkt man den Konsolen-Ursprung an. Das begrenzte Inventory faßt je nach Spielfigur nur sechs oder acht Items. Immerhin gibt es verstreute Kisten, in denen etwas abgelegt werden kann. Weit schwieriger wird das Überleben durch die eingeschränkte Save-Funktion. Nur an hin und wieder auffindbaren Schreibmaschinen ergibt sich eine Speichermöglichkeit. Beides hemmt den Spielfluß doch arg, und man ist oft damit beschäftigt, durchs ganze Haus zu rennen und eine der Kisten oder einen Speicherpunkt aufzusuchen. Seinen Reiz bezieht Capcoms Horror-Epos aus der geschickten und filmreifen Verbindung von Perspektiven, Überraschungsmomenten und der darauf abgestimmten musikalischen Untermalung. Zartbesaitete Gemüter sollten zu fortgeschrittener Stunde einen Bogen um Resident Evil machen.

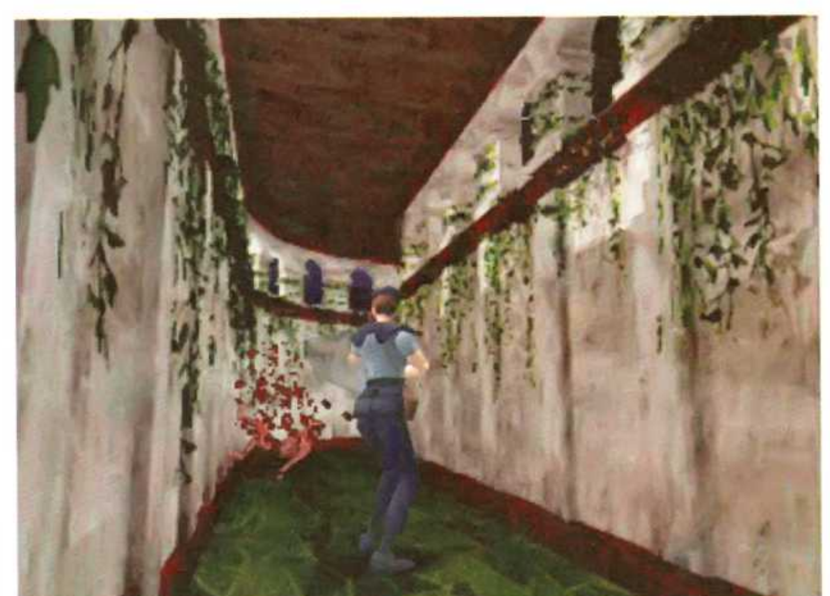
Christian Müller

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB/3Dfx, Matrox Mystique		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Capcom	Erscheint:	Juni 1997

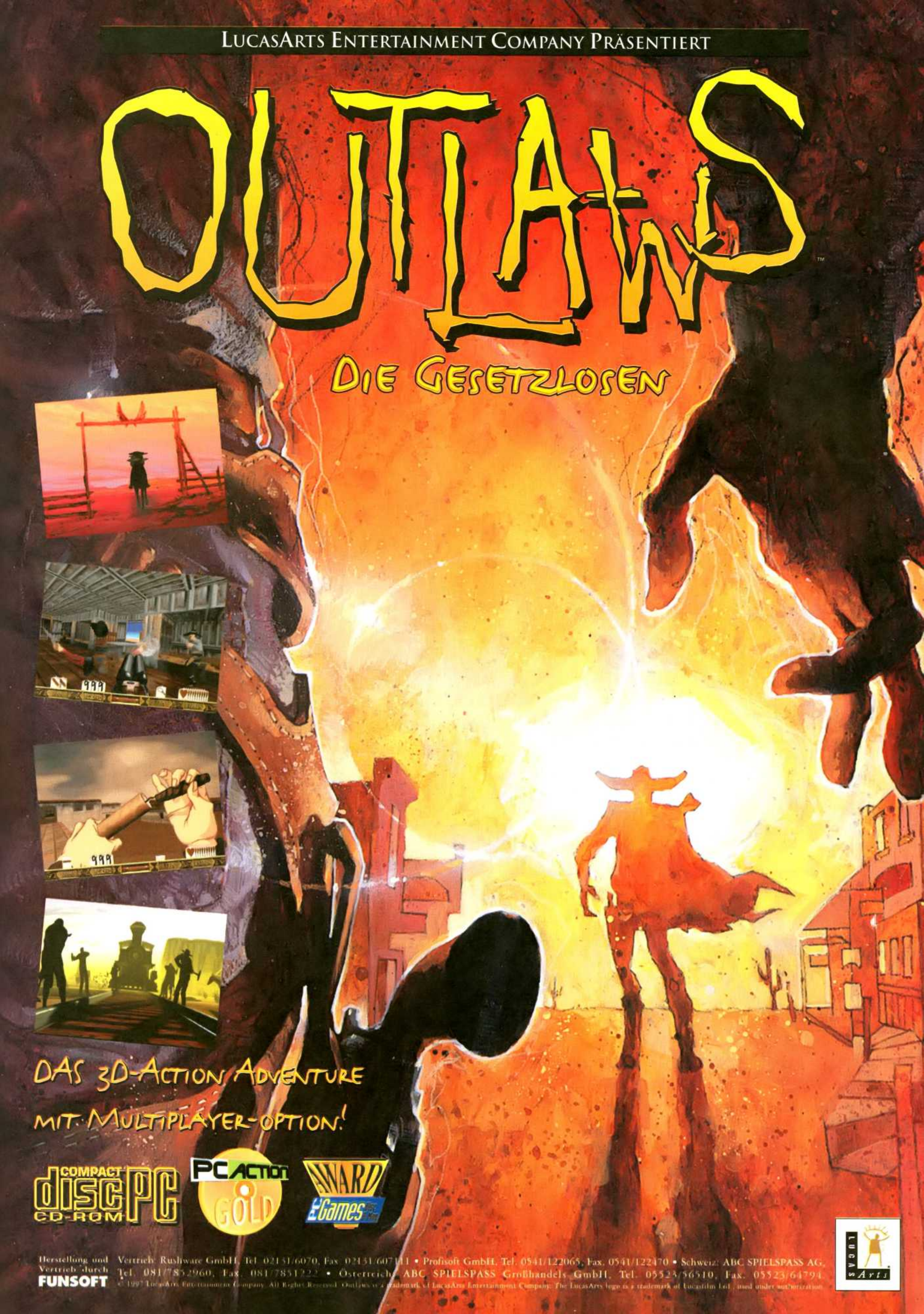
☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Schalter unterhalb von sechs Gemälden müssen in richtiger Reihenfolge gedrückt werden, andernfalls werden die Krähen zu Bestien.

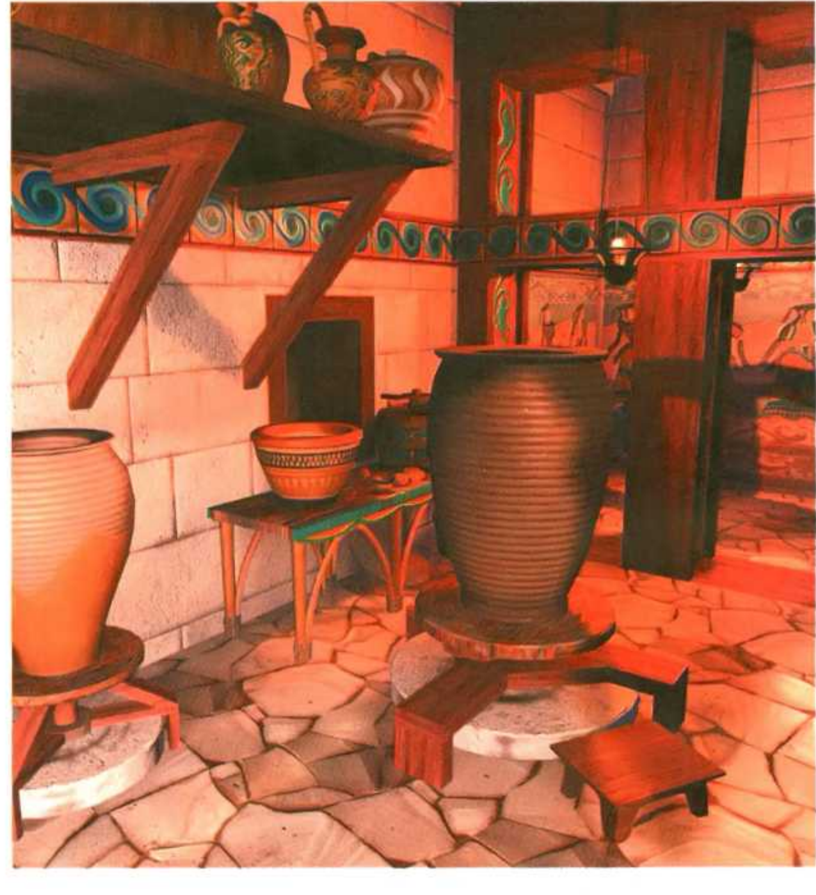


Nichts für zarte Gemüter: Die wie aus dem Nichts auftachenden Höllenhunde machen die gnadenlose Bekanntschaft mit der Bazooka.


LucasArts Entertainment Company Präsentiert
Outlaws™
Die Gesetzlosen
Das 3D-Action Adventure
mit Multiplayer-Option!
Compact disc PC CD-ROM
PC Action Gold
Award PC Games
Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
© 1997 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Outlaws is a trademark of LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization.
LucasArts

BRØDERBUND





Lange Zeit war es im Spielebereich ruhig um Brøderbund geworden. Nun will der durch die Veröffentlichung des Esoterik-Adventures „Myst" bekanntgewordene Publisher wieder offensiv werden. PC Action sah sich bei dem Unternehmen im kalifornischen Novato und bei Myst-Entwickler Cyan um und entdeckte gleich fünf bis dato noch nicht öffentlich gezeigte Spiele...

Ließ sich Brøderbund in der Vergangenheit vornehmlich von externen Spieleschmieden mit Unterhaltungssoftware beliefern, wollen die Kalifornier nun selbst ihr Geschick beim Design von Spielen unter Beweis stellen. Dazu werkelt im Hauptquartier des Softwarepublishers nun das Brøderbund Entertainment Studio an dem für Herbst 1997 geplanten Echtzeitstrategical WarBreeds.

Intelligente Gegner und spielerischer Tiefgang

In futuristischen Weltraumscharmützeln befehligt der interplanetare Schlachtenlenker einen von vier Alienclans und deren Bio-Mech-Krieger. Trotz genreüblicher Vogelperspektiven-Optik und Rohstoffabhängigkeiten mangelt es den Kaliforniern nicht an innovativen Ideen. Nach Auswertung der DNA gefallener Gegner kann der Spieler das gewonnene genetische Material zur Konstruktion individueller Truppen nutzen. Dadurch und durch den Zugewinn von Erfahrungswerten der Einheiten gewinnt das Spiel trotz der Echtzeitkomponente einen weit größeren strategischen Tiefgang als z. B. Warcraft oder Command & Conquer, da ein zahlenmäßig deutlich unterlegener Gegner durch Truppenmassen nicht unbedingt erdrückt werden kann. Vielmehr ist das angesammelte technische Know-how des Clans entscheidend, mit dem Kombinationen aus völlig unterschiedlichen Truppenteilen generiert werden können. Die Kalifornier rühmen sich, im Multiplayer-Modus über Netzwerk, Modem oder Internet einen "echten" kooperativen Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler entwickelt zu haben. Verbündete Feldherren können dabei gegenseitig Truppen austauschen und die Basen des Partners nutzen. Im Fantasy-Strategiespiel Warlords III: Reign of the Heroes zieht man dagegen als Anführer eines von acht wählbaren Clans rundenweise gegen die Bösewichter Lord Bane und Lord Sartek im Reich von Etheria ins Feld. Der Spieler kommandiert bis zu 63 verschiedene Einheiten, die unter anderem aus Fledermäusen, Lindwürmern, Rittern und Orcs bestehen. Diese Truppen werden in Städten ausgehoben, wobei vor allem der Bestand an Gold die entscheidende Ressource ist. Da allerdings lediglich vier verschiedene Truppenarten pro Stadt produzierbar sind, gewinnt bereits die Zusammenstellung der Streitkräfte entscheidende Bedeutung. Für strategische Würze soll zudem der Einsatz von Helden sorgen, die sich den Armeen von Zeit zu Zeit als Söldner anbieten und nach und nach magische und militärische Führungsqualitäten entwickeln. Unter der anheuerungswilligen Söldnerschar finden sich unter anderem Vampire, Paladine, Generäle und Zauberer.



Im Action-Adventure Take No Prisoners wird der Spieler von diesen finsteren Zoners gejagt.

Wer Auseinandersetzungen lieber friedlich löst, kann sich auch des verbesserten Diplomatiesystems bedienen.

Puzzles und Pixelpracht

Im Adventurebereich setzt Brøderbund mit der Myst-Fortsetzung Riven und Journeyman Project 3 auf grafisch opulente Puzzle-Epen. Schon seit längerem mit Spannung erwartet und wohl ebenso lang für einen baldigen Release versprochen, wird Riven der Nachfolger des surrealistischen Adventures Myst. Für Riven versprechen Myst-Erfinder Rand und Robyn Miller wesentlich größere Spieltiefe und wollen dem Titel mehr "Leben" und Interaktivität einhauchen. Einen grafisch brillanten Eindruck hinterließen die ersten, etwa dreiminütigen Preview-Clips, die während der Präsentation enthüllt wurden. Statt der Myst-üblichen Wanderungen durch leere Räume tauchen nun deutlich mehr voll digitalisierte Nichtspielercharaktere auf. Beeindruckend sind die verbesserten Detailanimationen. Statt einen angeforderten Aufzug einfach einzublenden, taucht die Fahrgastzelle nun rumpelnd und zitternd im Aufzugschacht auf, um dann mit einem leichten Nachfedern stehenzubleiben. Im Zeitreisespektakel Journeyman Project 3 jagt man dagegen als Zeitzonenagent Gage Blackwood die abtrünnige Agentin 3 und muß sich dabei durch die fotorealistisch gerenderten Welten von Atlantis, Shangri-La und El Dorado puzzeln. Das Blickfeld des in einem Timewarp-Anzug steckenden Spielers ist bei einem intuitiver zu bedienenden Interface im Vergleich zu den Vorgängern glatt verdoppelt worden, während zugunsten der höheren Interaktivität deutlich mehr Wert auf Dialoge gelegt wurde. Der Spieler bewegt sich dabei von Knotenpunkt zu Knotenpunkt, wobei mit einem räumlichen Umfang von über 400 dieser sogenannten "Nodes" und sechs Spielwelten eine Spielzeit von mindestens 40 Stunden gewährleistet werden soll.



Rand Miller, Richard Vanderwede und Robyn Miller (v.l.n.r.) sind die geistigen Väter von Riven.

Feuerkraft und Knobelkunst

Die Rätsel sollen aus Logik-Puzzles, Inventory-Kombinationsaufgaben und Interaktionsknobeleien bestehen. Falls der Titel inhaltlich mit der fast schon fotorealistischen, detaillierten Rendergrafik mithält, wartet hier ein wahres Fest auf Abenteurer. Mit der Spieleschmiede Raven Software will Brøderbund schließlich wieder im Actiongenre Fuß fassen. Das Ikarions Project Paradise ähnelnde Action-Adventure Take No Prisoners spielt in einer postapokalyptischen Großstadtszenerie. Held Slade muß sich aus der Vogelperspektive durch Betonschluchten kämpfen, um in den geheimnisvollen Dome zu gelangen. Doch der Recke trifft auf die finsteren Zoners, die eine gnadenlose Hetzjagd auf den Helden machen. Zum Glück kann der Spieler 22 Waffen finden, um den über 20 verschiedenen Gegnerarten den Garaus zu machen. Wichtig sind jedoch nicht nur schnelle Reflexe, sondern auch strategisches Gespür und die Fähigkeit, kleinere Puzzles zu bewältigen. So kann man Bösewichter mit Querschlägern bekämpfen und muß auch schon mal einen Schlüssel auftreiben, um neue Gebiete erkunden zu können.



In Take No Prisoners wird aus der Vogelperspektive nicht nur scharf geschossen, sondern es müssen auch kleinere Puzzles gelöst werden.





Aus einer Gittergrafik entsteht eine surreale Landschaft. Bei Riven sollen zahlreiche Detailanimationen für eine lebendige Optik sorgen.



Bis zu 63 verschiedene Einheiten ziehen in Warlords III ins Gefecht. Hier werden gerade Spinnenkrieger, Riesen und Ritter formiert.



Riven: Ein skurriler Hubschrauber beherbergt knackige Puzzles.

Brøderbunds Spieleoffensive im Überblick

Titel	*Genre*	*Entwickler*	*Erscheinungstermin*
Riven - Sequel to Myst	*Adventure*	*Cyan*	*Sommer 1997*
Take No Prisoners	*Action-Adventure*	*Raven Software*	*Ende 1997*
The Journeyman Project 3	*Adventure*	*Presto Studios*	*1998*
WarBreeds	*Echtzeitstrategie*	*Brøderbund Entertainment Studios*	*Ende 1997*
Warlords III: Reign of Heroes	*Strategie*	*SSG*	*Sommer 1997*

World Wide Soccer ´97 • Sportspiel

SOMMERFUSSBALL

Sommerpause? Fehlanzeige! Während in den europäischen Kickerligen in Kürze alle Entscheidungen gefallen sein dürften, soll auf dem PC laut Sega der Kampf um die Lederkugel erst richtig entbrennen. Mit World Wide Soccer ´97 schickt man immerhin das Saturn-Referenzprodukt in den Meisterkampf.

Was uns Thorsten Moe, seines Zeichens Marketing Manager von Sega, bei seinem Besuch in der PC Action-Redaktion vorführen konnte, gibt durchaus Anlaß zur Vorfreude. World Wide Soccer scheint genügend Potential zu besitzen, der deftigen Konkurrenz aus dem Hause Krisalis und EA Sports die Stollen zu zeigen. Wie bei der Saturn-Version stehen 48 Nationalteams für insgesamt fünf verschiedene Wettbewerbe zur Wahl. Neben beliebig konfigurierbaren Freundschaftsspielen, der Saison und Playoffs können Sie sich einem WM-Turnier stellen oder im Elfmeterschießen Treffsicherheit beweisen. Eine deutsche Liga fehlt leider genauso wie die originalen Kickernamen, letztere können aber mit Hilfe des integrierten Editors nachträglich korrigiert werden. Drei gerenderte Stadientypen – natürlich voll besetzt mit grölenden Zuschauern – dienen als Wettkampfstätten. Nachtspiele sind bei Segas Vorzeige-Fußballern ebenso möglich wie verschiedene Wetterbedingungen, die sich dann auch tatsächlich auf die Bespielbarkeit des Platzes auswirken.

Schönspieler

Vor den Anstoß haben die sieben Fußballweisen die Wahl der Taktik plaziert, hier stehen Ihnen gleich sieben unterschiedliche zur Wahl. Je nach Spielsituation können Sie auch während des Matches Ihre Jungs jederzeit z. B. von der Mauertaktik auf Konterfußball umstellen. Zwölf Spielsysteme sorgen dabei für eine ausgewogene Kickerverteilung auf dem Feld. Dort wird in der Tat Ansehnliches geboten. Die mittels Motion Capturing animierten Polygon-Athleten wurden mit einer Vielzahl von Bewegungsoptionen ausgestattet. Simple Richtungswechsel geraten bei World Wide Soccer bereits zu einem ästhetischen Hochgenuß, kraftvolle Kopfbälle, Seit-Fallrückzieher oder Hackentricks setzen dem Ballzauber die Krone auf. Gesteuert wird am effektivsten mit einem Joypad, wobei auch das Microsoft Sidewinder-Pad mit bis zu sechs Buttons belegt werden kann. Die eleganten Kicker lassen sich exakt manövrieren, sogar an eine Spurtoption wurde gedacht. Für Übersicht sorgen drei wählbare Kameraperspektiven mit jeweils drei Zoomstufen. Bereits in der vorgeführten Alpha-Version zeichnete sich World Wide Soccer durch eine gelungene Computer-KI aus, die Torwartleistungen und das Gameplay überzeugten ebenso wie der englische Spielkommentar und die zahlreichen Realismuseinstellungen (Fouls, Karten, Verletzungen, Abseits usw.). Zur Zeit wird bei Sega noch die Grafikperformance optimiert, Super VGA in einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten und 16 Bit-Farbtiefe soll ab einem P133 möglich sein. Im Juni dürfen Sie sich dann auf den Anstoß freuen.

Christian Bigge



Ein satter Kopfball des holländischen Spielmachers. Texturen, Schattenwurf und Polygone werden von Sega noch einmal überarbeitet.



Im Taktikscreen können Sie Ihre Mannen sogar zur Viererkette überreden.



Mit dem Editor können Sie die Spielerqualitäten anhand von fünf Eigenschaften bestimmen.



Im Replay-Modus können Sie sich jederzeit die spannendsten Szenen einer Partie noch einmal zu Gemüte führen.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, Quadspeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	VGA/ SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC	Sprache:	deutsch, englisch
Hersteller:	Sega	Erscheint:	Juni 1997

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft


MEDIUM
BIG
PACK
Your way to flavor.
25 FILTER CIGARETTES
NEW
Marlboro
MEDIUM 25
Die EG-Gesundheitsminister:
Rauchen gefährdet die Gesundheit
1/97


HEISSE
JEDER TITEL DM 39,95* STREETPRICE
Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem
CLASSIC AWARD
PC Games Disc & Mag
PC GAMES Classic Award
93 PROZENT
ERHÄLTLICH ÜBERALL, WO ES PC-SPIELE GIBT!
JEDER COMPILATION-TITEL *49,95 DM STREETPRICE
GUN
80 PROZENT
NEU
JEDER TITEL DM 29,95* STREETPRICE
KAISER DELUXE
DER RASENMÄHER-MANN
CONGO-IN DIE TIEFEN VON ZINJ
WOLFPACK
SOFTGOLD ART 5/97

WARE!

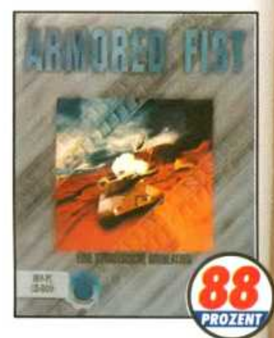




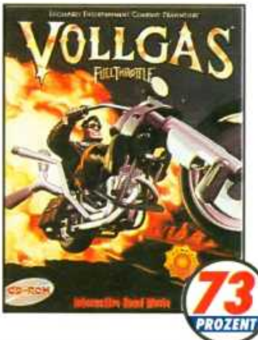










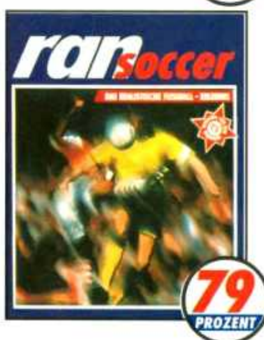




























http://www.funsoft-online.com

Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

*Unverbindliche Preisempfehlung.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

X-Wing vs. TIE Fighter • Action

SOLO FÜR MULTIPLAYER

Für Multiplayer:



Nach den Kinoleinwänden hat der 97er Star Wars-Hype nun endlich auch die PCs mit voller Wucht erreicht. Nach Yoda Stories, dem Volks-Adventure im Massenmarkt-Design, soll nun das langerwartete X-Wing vs. TIE Fighter auch die echten Fans des Kinokultes und der langen Reihe berühmter Vorgänger wieder in den Bann der Macht ziehen.

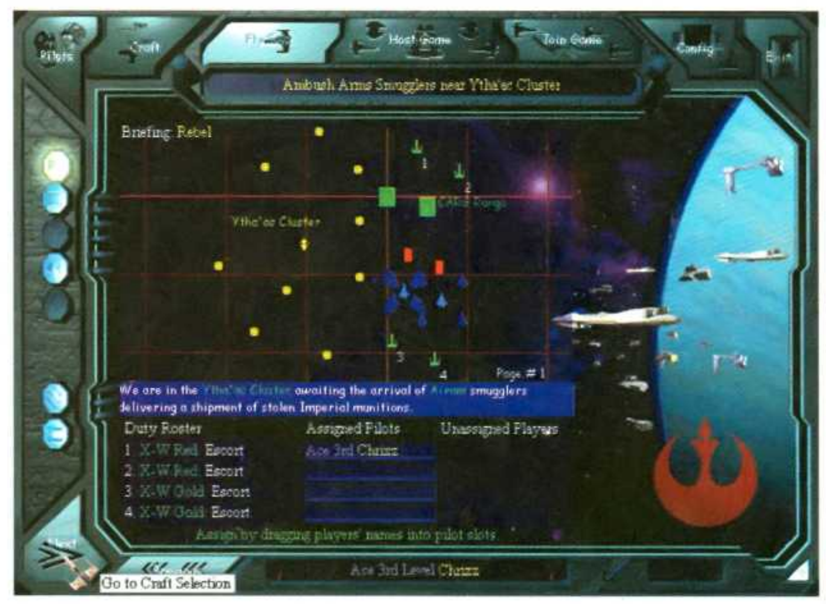




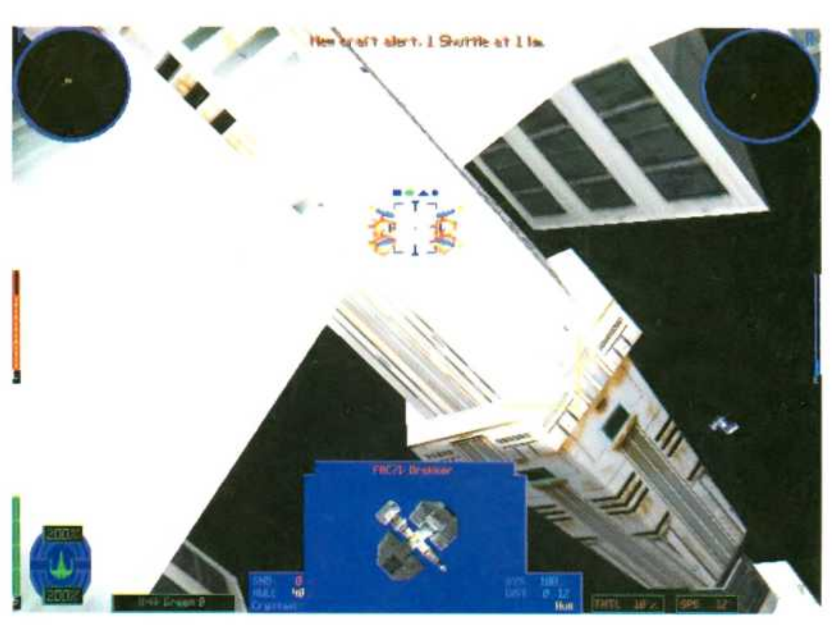
Im Battle-Modus werden Combat-Missionen aneinandergereiht und nach dem Modus Best of Five oder Best of Seven ausgespielt.

Schon seit einiger Zeit ist bei fast allen Arten von PC-Spielen ein Trend zu immer ausgefeilteren Mehrspieler-Modi zu beobachten. Inzwischen gibt es sogar Produktionen, die sich ausschließlich via Internet oder Online-Diensten nutzen lassen, wie z. B. die Flugsimulation Air Warrior 2 oder das Rollenspiel Meridian 59. Viele bekannte Firmen haben zur Zeit derartige Multiplayer-Projekte in Vorbereitung (Origin: Ultima Online, Westwood: C&C Sole Survivor). LucasArts ist der erste "Top-Five-Publisher", der ein so speziell entwickeltes Internet-Spiel veröffentlicht. Doch X-Wing vs. TIE Fighter (XvT) ist auch in anderer Hinsicht Pionier. Seit dem wenig überzeugenden Wing Commander Armada (1993) gab es keine Raumkampfsimulation, die sich dem Thema auch nur durch eine Modemoption angenommen hätte. Selbst die beiden ersten Star Wars-Simulationen X-Wing (1993) und TIE Fighter (1994) konnten derlei nicht bieten. Lange Zeit hielten sich jedoch Gerüchte, daß zumindest TIE Fighter via Patch nachgerüstet werden sollte.

Entwickelt wurde XvT wie seine beiden Vorgänger nicht im Hause LucasArts, sondern von der Partnerfirma Totally Games, die ganz in der Nähe der Skywalker Ranch in San Rafael (Kalifornien) ange-



In einem wenig spektakulären Computer-Briefing wird man in die Aufgaben des bevorstehenden Kampfes eingewiesen. Am unteren Bildrand können die teilnehmenden Spieler ihren Schiffen zugewiesen werden, wobei oft die ganze Star Wars-Flotte bereitsteht.



Ein harter Brocken ist die imperiale Raumfabrik Drekker. Nachdem man sie mit einigen Torpedos entscheidend geschwächt hat, kann man die Station zwischen den gegnerischen Angriffswellen im Nahkampf auseinandernehmen.

siedelt ist. Gründer und Kopf des Teams ist kein Geringerer als Larry Holland, der bereits früher mit "Their Finest Hour" (1989) und "Secret Weapons of the Luftwaffe" (1991) LucasArts´ guten Ruf als Spieleschmiede mitbegründet hatte. In der Vergangenheit ließ Totally Games die X-Wing- oder TIE Fighter-Spieler immer in Runden gegeneinander antreten, um festzustellen, wer als erster einen waffenstrotzenden Calamari Cruiser zur Strecke brachte. Der Wunsch nach kooperativen Missionen in einer Staffel oder ein direktes Duell blieb aber unerfüllt. Bis jetzt! Was viele Star Wars-Fans damals vermißten – nämlich sich wirklich mit anderen imperialen oder Rebellen-Piloten messen zu können – wird mit XvT nun endlich Wirklichkeit.

Missionen pur

Wer XvT das erste Mal spielt, wird von der Grafik-Engine beeindruckt sein, die Musik lieben und sich sofort an das alte Fluggefühl erinnern. Doch eines wird man vermissen: Dieser letzte Kick, der entscheidende Punkt, ab dem man in eine andere Welt abtaucht – er fehlt! Zumindest dann, wenn man nicht über ein Modem oder Netzwerk verfügt. Gespielt werden in

DIE PILOTEN-KARRIERE

Die in der Pilotenakte detailliert protokollierten Einsätze führen nach einem Abrechnungssystem natürlich auch zu Beförderungen. Insgesamt gibt es 25 Pilotenränge, die durch ein steigendes Punktekonto erreicht werden können. Im Einzelspieler-Modus allerdings ist nach Rang 15 erstmal Schluß. Höhere Weihen kann man sich nur im Multiplayerspiel verdienen. Will man sich als erfahrener Spieler dabei an Greenhorns halten, nützt dies wenig. Die volle Punktzahl gibt es nur bei nahezu gleichrangigen Gegnern, je niedriger der abgeschossene Rang, desto geringer die gutgeschriebene Punktzahl. Bei echten Missionsdesastern werden schon einmal kräftig Punkte abgezogen, ist die eigene Vorstellung gar zu kläglich, kann es sogar zu einer Degradierung kommen.

Um zu einem "As dritten Grades" aufzusteigen, muß man 10-15 Flugstunden absolviert haben. Der Punkteabstand zur jeweiligen nächsten Stufe steigt aber mit jedem neu erreichten Rang weiter an.

XVT VIA INTERNET

Bereits beim Release von Outlaws gab LucasArts die Kooperation mit der von Microsoft betriebenen Internet Gaming Zone (IGZ) bekannt. Zeitgleich richtete man unter www.rebelhq.com eine Webpage ein, die als Startseite zur betreffenden Lobby der IGZ dient. Für LucasArts-Spiele ist die IGZ bisher aber nichts anderes als ein Hosting-Service, d. h. in der betreffenden Lobby treffen sich Interessierte, und durch ein Benutzermenü werden lediglich die IP-Adressen miteinander verbunden. Der TCP/IP-Betrieb von XvT benötigt keinen eigenen Server, und ist das Spiel einmal gestartet, suchen sich die auszutauschenden Datenpakete den direktesten Weg zwischen den maximal vier teilnehmenden IP-Adressen. Alternativ können die IPs in XvTs Multiplayer-Konfiguration auch manuell eingeben werden. Und das ist auch gut so, denn bevor man an der IGZ teilnehmen kann, sind einige Hürden zu überwinden. Zum einen unterstützt Microsoft dort nur den eigenen Web-Browser, Netscape-User sind aus technischen Gründen (?) ausgeschlossen, und zum zweiten müssen zuvor zwei PlugIns (4MB) per Download im Explorer installiert werden. Unverständlich ist, daß LucasArts diese Upgrades nicht mit XvT ausgeliefert hat. Im laufenden Spiel wird die Qualität der Verbindung über eine Latenzzeit-Anzeige ständig überwacht. Schon bei Zeitverzögerungen über 300 ms kann es dabei zu einer starken Beeinträchtigung des Spielablaufs kommen – bis zur völligen Trennung der Verbindung. Nach Aussage von Totally Games-Chef Larry Holland arbeitet man aber bereits an einem Patch, der auch schlechtere Verbindungen stabiler hält. In der Praxis kann man sagen, daß es derzeit wenig Sinn macht, sich mit Spielern außerhalb von Europa zusammenzuschließen, dafür ist die durchschnittliche Verbindungsqualität im Internet einfach zu schlecht. Verabreden Sie sich doch mit Freunden direkt, tauschen Sie Ihre IP-Adressen aus oder nutzen Sie im gleichen Wohnort auf jeden Fall die konventionelle Modemverbindung.



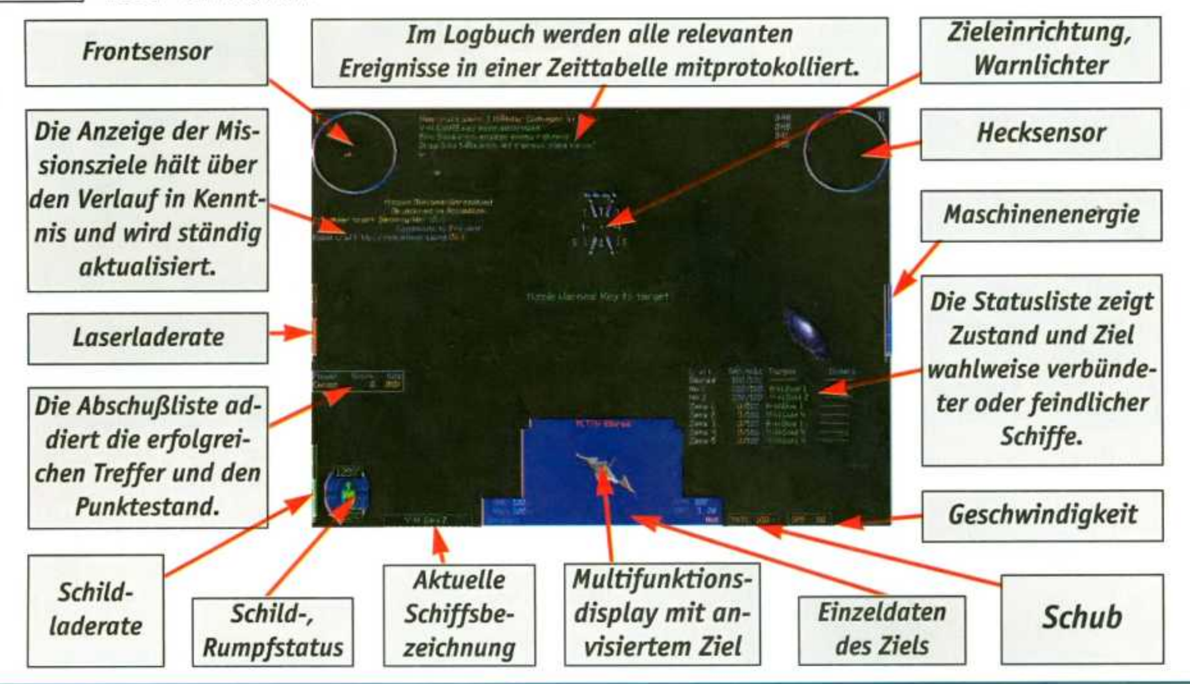
Die Lucas-eigene Webpage (www.rebelhq.com) dient nur als Einstieg zu Microsofts Internet Gaming Zone. Erst dort treffen Sie in den Lobbys auf Spieler.



Ohne den Explorer, Microsofts eigenen Web-Browser, und die Zusatzsoftware der Internet Gaming Zone geht nichts. Netscape-User bleiben ausgesperrt.

AUF EINEN BLICK

Allen X-Wing und TIE Fighter-Veteranen bietet sich sowohl im Cockpit als auch in der HUD-Ansicht das gewohnte Bild. Durch die Multiplayer-Ausrichtung gibt es allerdings eine ganze Reihe neuer Funktionen.



VERGLEICH

Trotz der ansprechenden Grafik-Engine und des überzeugenden Mission-Designs fehlt XvT im Einspieler-Modus das entscheidende Star Wars-Appeal, das seine Vorgänger ausgezeichnet hatte. Ohne jede Handlung aber bieten alle Story-basierenden Weltraumspiele mehr Motivation. Ganz anders der erstmals angebotene Multiplayer-Modus, der durch die unterschiedlichsten Anforderungen und vor allem den Aufbau einer eigenen Star Wars-Pilotenidentität zum Besten zählt, was sich Online-Spieler wünschen können.

X-Wing vs. TIE Fighter 90% (Multi)
Privateer The Darkening 88%
Wing Commander IV 87%
Schleichfahrt 86%
Darklight Conflict 73%
X-Wing vs. TIE Fighter 70% (Einzel)

XvT fünf Arten von Missionen. In den Trainigseinheiten kann man spezielle Einspieler-Aufgaben erfüllen oder Teil eines Mehrspieler-Szenarios werden. Die Melees sind unterschiedliche Wettbewerbe zwischen Piloten oder ganzen Staffeln. Combat-Missionen dagegen stellen große Auseinandersetzungen zwischen den Rebellen und dem Imperium dar. Diese drei Szenarien sind nach erfolgreichem oder gescheitertem Abschluß beendet. In den beiden verbleibenden, Tournament und Battle, reihen sich einzelne Missionen aneinander, und ein Gesamtergebnis wird bewertet. Die Turniere sind eine Zusammensetzung von drei oder fünf Melee-Aufträgen, wohingegen die Schlachten Combat-Missionen beinhalten, die in einem Modus Best of Five oder Best of Seven ausgespielt werden. Insgesamt stehen 30 Missionen zur Verfügung, die jeweils auf einer der beiden Seiten gespielt werden können. Jeder Auftrag kann direkt angewählt werden; einen Fortschritt, der neue Situationen eröffnet, oder aufeinander aufbauende Situationen gibt es nicht. Natürlich dürfen auch alle Multiplayer-Missionen im Einspieler-Modus geflogen werden. Allerdings ist dort der Schwierigkeitsgrad trotz zahlreicher Einstellmöglichkeiten sehr hoch. Da es auch keinerlei Zwischensequenzen gibt, bleibt so für den Einzelspieler die einzige Motivation, Orden und Auszeichnungen zu sammeln, sowie die Verbesserung des Punktekontos und damit die schnelle Beförderung vom Rekruten bis zum As 1. Grades. Die verbleibenden zehn Pilotenränge sind jedoch nur im Mehrspieler-Modus erreichbar.

Multiplayer-Paradies

Einen völlig anderen Eindruck hinterläßt XvT mit seinen Möglichkeiten des Multiplayerspiels. Neben den selbstverständlichen Modem- und Nullmodem-Verbindungen stechen insbesondere die 8-Spie-

PC ACTION PRÜFSTAND

Auch bei den Performanceeinstellungen unterscheidet XvT zwischen Einzel- und Multiplayerspiel. Neben verschiedenen Auflösungen kann über zahlreiche Optionen Einfluß auf die Komplexität der Grafikengine Einfluß genommen werden. Nachfolgende Spieleindrücke beziehen sich auf das Einzelspiel mit vollständig aktivierten Details:

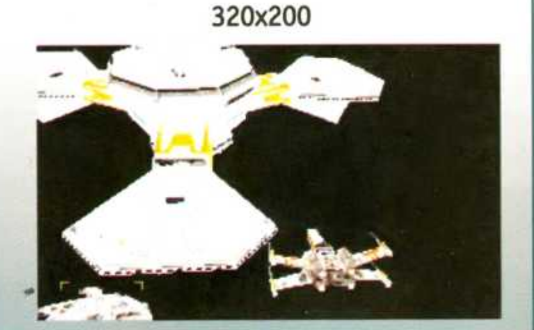
640x480



512x384



320x200



	640x480	512x384	320x200
Pentium 100, 16MB, 2MB Elsa Trio	unspielbar	gerade noch spielbar	spielbar
Pentium 166, 32MB, 2MB Elsa Trio	gerade noch spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar
Pentium 200 MMX, 32MB, 4MB Matrox Mystique	optimal spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar



Ganz hineinfliegen darf man zwar nicht, dennoch muß der Hangar zur Beendigung der Mission angeflogen werden.



Die Nahaufnahme des Corelleanischen Frachters läßt die enorme Detailfülle der Texturen erkennen. Mehr davon!

ler-IPX- und die 4-Spieler-TCP/IP-Unterstützung hervor. Mit übersichtlichen Menüs kann der Host (Spielleiter) entsprechende Missionen auswählen, während man sich in einem Chatfenster absprechen kann. Bevor es zum Start kommt, legt er auch fest, welchem Piloten in welchem Raumjäger welche Aufgaben zukommen. Nach Beginn ist die Spielrunde jedoch geschlossen, einem laufenden Match kann nicht mehr beigetreten werden. Insbesondere die kooperativen Aufträge vermitteln dabei ein ganz neues Gefühl der Star Wars-Welt, wenn man z. B. seinen anvertrauten Y-Wings bei einem Angriff auf einen Sternenzerstörer den Rücken freihält und für sie bestimmte Raketen ins Visier nimmt. Während via Netzwerk keinerlei Probleme zu befürchten sind, muß auch XvT im Internetspiel mit den naturgegebenen Schwierigkeiten in Sachen Bandbreite und Übertragungsrate kämpfen. Auf flüssige Dogfights darf man sich nur mit einer sehr guten Internetverbindung und Latenzzeiten von weniger als 300ms freuen. Vernünftige Duelle mit Spielern in den USA dürften da nur selten zustandekommen, und auch hierzulande sollte nicht gerade zur "Hauptverkehrszeit" gespielt werden. Einen echten Bonus bietet LucasArts durch die im Umfang enthaltene zweite CD, die man Bekannten ausleihen kann. Damit können zwar keine Einzelspieler-Missionen gespielt und es kann auch kein Multiplayerspiel eröffnet werden, aber man darf an anderen Mehrspieler-Runden teilnehmen.

Kinoreife Weltraum-Duelle

Technisch bietet XvT Altbewährtes in einem zeitgemäßen, faszinierenden Gewand. Wer bereits X-Wing oder TIE Fighter gespielt hat, dem werden Bedienung und Steuerung altvertraut sein. Lediglich einige neue Multiplayer-Tastatur-Befehle sind neu hinzugekommen. Dafür gibt es jetzt keine Pausen-Funktion mehr. Ist ja auch nicht besonders ratsam, mitten im Online-Gefecht einen Kaffee zu kochen. Zu altbewährt erscheinen jedoch die Cockpit-Grafiken, die als handgezeichnete Bitmaps heutzutage einen etwas deplazierten Eindruck hinterlassen. Mit der HUD-Perspektive fliegt es sich aber allemal besser.



Die Pilotenakte: Fein säuberlich und nach bester amerikanischer Statistik-Manier werden alle Ergebnisse der Missionen protokolliert.

IN DER FLOTTE NICHTS NEUES

Mit dem Nachfolger hatten viele X-Wing- und TIE Fighter-Fans auch auf spektakuläre, neue Schiffe gehofft. Doch im zur Verfügung stehenden Hangar hat sich nicht viel verändert. Für den B-Wing ist lediglich der schwache Z-95-Jäger hinzugekommen. Diese Entscheidung traf Totally Games, um ein ausgeglicheneres Kräfteverhältnis zwischen den Rebellen und dem Imperium herzustellen. Durch XvTs offene Struktur lassen sich jedoch jederzeit ein T-Wing oder sogar der Millenium Falcon via Patch oder Mission-CD integrieren. Chef-Designer Larry Holland stellte in einem Interview mit dem Online-Dienst Next Generation bereits für Ende dieses Jahres eine Add On-Disc in Aussicht. Über den genauen Inhalt aber wollte er nichts verlautbaren lassen; für solche Überlegungen wolle man zuvor das große Feedback der Spielergemeinde abwarten. In diesem Zusammenhang nannte Holland auch einen Mission-Editor vorstellbar. Für alle Fans der originalen Vorlagen aus dem Lucasfilm-Archiv hier eine kurze Auflistung der wichtigsten Raumjäger des Star Wars-Imperiums:

Rebellen

Z-95 Headhunter

Betagtes und billiges Allround-Schiff, Vorläufer des X-Wing.
Geschwindigkeit 100 MGLT
Beschleunigung 16 MGLT/Sek
• 2 Laser
• 6 Raketen

RZ1 A-WING

Abfangjäger mit hoher Geschwindigkeit und gutem Handling.
Geschwindigkeit 120 MGLT
Beschleunigung 21 MGLT/Sek
• 2 Laser
• 12 Raketen

BTL-A4 Y-Wing

Schwerer Angriffsbomber und flexibelstes Schiff der Rebellen.
Geschwindigkeit 80 MGLT
Beschleunigung 11 MGLT/Sek
• 2 Laser, 2 Ionenkanonen
• 12 Raketen

T-65C A2 X-Wing

Exzellentes Allround-Schiff und das Rückgrat der Rebellenflotte.
Geschwindigkeit 100 MGLT
Beschleunigung 16 MGLT/Sek
• 4 Laser
• 8 Raketen

Imperium

TIE Fighter

Standard-Schiff; das gute Handling gleicht die fehlenden Schilde aus.
Geschwindigkeit 100 MGLT
Beschleunigung 20 MGLT/Sek
• 2 Laser
• keine Raketen

TIE Interceptor

Schnelles und feuerstarkes Allround-Schiff ohne Schilde.
Geschwindigkeit 111 MGLT
Beschleunigung 21 MGLT/Sek
• 4 Laser
• keine Raketen

TIE Advanced

Ausgezeichnetes Allround-Schiff auf der Basis Darth Vaders T/Ax1.
Geschwindigkeit 133 MGLT
Beschleunigung 16 MGLT/Sek
• 4 Laser
• 8 Raketen

TIE Bomber

Schwerer Standard-Angriffsbomber gegen Schlachtschiffe und Basen.
Geschwindigkeit 80 MGLT
Beschleunigung 13 MGLT/Sek
• 2 Laser
• 8 Raketen

Alpha Class Xg-1Gunboat

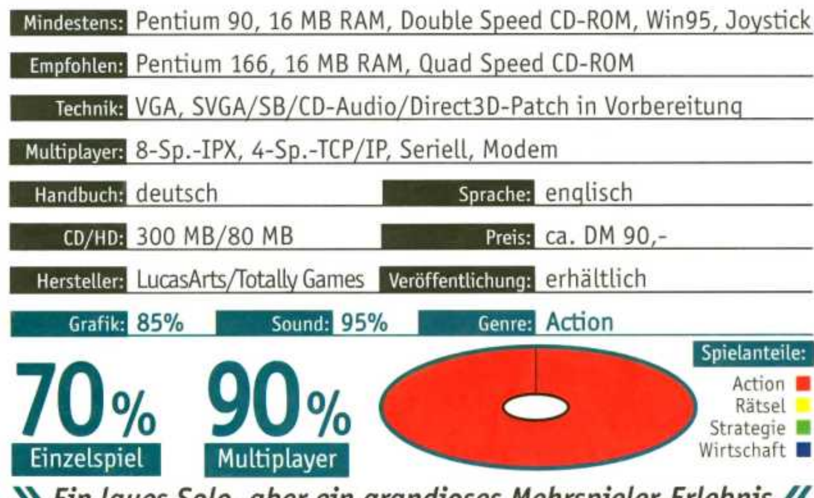
Erstes Allround-Schiff mit Schilden und Hyperantrieb.
Geschwindigkeit 90 MGLT
Beschleunigung 20 MGLT/Sek
• 2 Laser, 2 Ionenkanonen
• 16 Raketen

KOMMENTAR

» Da XvT explizit für den Multiplayer- und Online-Einsatz entwickelt wurde, muß es differenzierter betrachtet werden als Spiele, die eine solche Option lediglich als Zusatz anbieten. Wie im Falle des kürzlich getesteten Air Warrior 2 vergeben wir deshalb zwei Wertungen. Über eines darf man sich keine Illusionen machen: Ohne Multiplayer-Anbindung eignet sich XvT nur für echte Star Wars-Fans. Der völlige Verzicht auf die Einbindung in eine zusammenhängende Story und die komplett frei wählbaren Missionen bieten im Vergleich zu aktuellen SpaceSims einfach zu wenig Langzeit-Motivation. Auch der Ausbau der eigenen Pilotenakte kann darüber nicht hinweghelfen, zumal im Einzelspieler-Modus nicht einmal alle Beförderungen erreicht werden können. Wer eine ähnlich intensive Spielerfahrung wie in den Vorgängerspielen X-Wing und TIE Fighter erwartet, wird jedenfalls enttäuscht sein. Ganz anders der Multiplayer-Betrieb. Wer über Netzwerk- oder Internetanschluß oder auch nur ein Modem verfügt, dem steht das ganz große Star Wars-Spektakel ins Haus. In den exzellent durchdachten Missionen macht es einen Heidenspaß, sich mit Freunden zu messen oder gemeinsam das Imperium oder die Rebellen von der jeweiligen Seite der Macht zu überzeugen. Es ist eben ein tolles Gefühl, wenn der Star Wars-Ehrenkodex vielen Greenhorns Respekt zollt und sie gnädigerweise mit einem Top Ace fliegen dürfen. Lediglich eine größere Anzahl an Missionen wäre vielleicht wünschenswert gewesen, aber ein Mission Builder hätte es auch schon getan. Positiv ist jedenfalls, daß LucasArts nicht den Weg anderer Anbieter geht und sich das Multiplayerspiel via Internet auch noch durch zusätzliche Gebühren vergolden läßt. «

Das Herz jedes Enthusiasten aber werden die mit reichlich Texturen belegten Raumschiffmodelle höher schlagen lassen. Zur Grundlagenforschung wurden sogar die bestens gehüteten Original-Modelle der Kinoproduktion aus den Lucasfilm-Archiven bemüht. Zusammen mit den spektakulären Lichteffekten, die ein getroffenes Schiff wie einen Weihnachtsbaum aufblitzen lassen, bietet XvT nahezu ein kinoreifes Erlebnis. Unterstützt wird der phänomenale Eindruck durch die Oskar-prämierte Filmmusik von John Williams, die als CD-Audio-Track auch in jedem CD-Player hervorragende Dienste tut.

Christian Müller



Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, Double Speed CD-ROM, Win95, Joystick		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, Quad Speed CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/SB/CD-Audio/Direct3D-Patch in Vorbereitung		
Multiplayer:	8-Sp.-IPX, 4-Sp.-TCP/IP, Seriell, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	300 MB/80 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	LucasArts/Totally Games	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 85% Sound: 95% Genre: Action

70% Einzelspiel

90% Multiplayer

» Ein laues Solo, aber ein grandioses Mehrspieler-Erlebnis «








PC
CD
ROM
ANDREW
SPENCER
STUDIOS


PSYGNOSIS



Wie dieser unangenehme Schweine-Liebhaber aus dem All wurden alle Figuren gerendert und als Bitmaps in die 3D-Engine eingebaut.



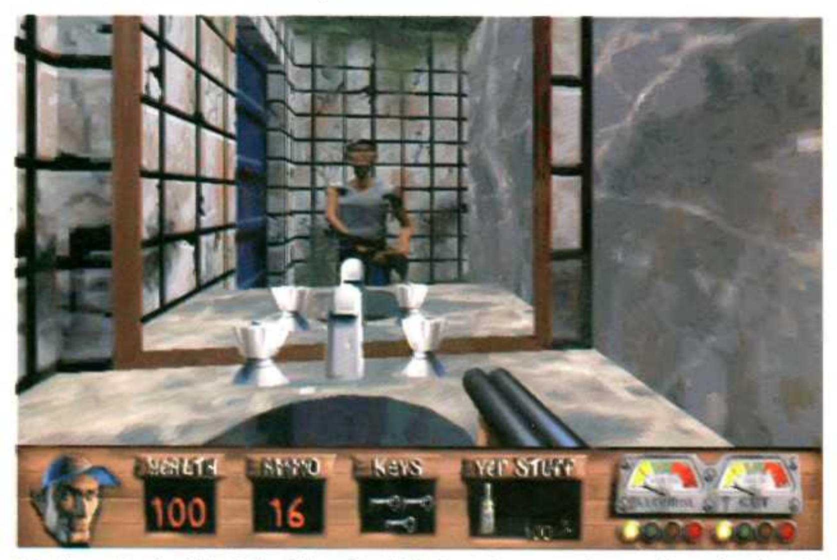
Leonard schleicht mit der teuflischen Dynamit-Armbrust über einen Trucker-Parkplatz. Schön sind die detaillierten Texturen zu erkennen.

Redneck Rampage • Action

HILLBILLIES

Karohemd, zerfranster Strohhut, speckige Latzhose, speichelige Kautabakfäden im dünnen Milchbart und in der Hand immer einen Tonkrug mit selbstgebranntem Fusel: Interplay setzt in seinem neuen 3D-Shooter auf das amerikanische Hinterwäldler-Klischee der Hillbillies.

Leonard and Bubba sind zwei alte Kumpel und leben irgendwo im Hinterland von Arkansas. Neben Whiskey- und Bier-Saufereien ist ihr größtes Hobby die Schweinezucht. Als sich einige durchgeknallte Aliens mit ihrer preisgekrönten Muttersau Bessie aus dem Staub machen, werden die beiden jedoch zu Killermaschinen. Pistole, Schrotflinte oder Dynamitstangen im Anschlag, macht man sich auf die Jagd nach den außerirdischen Schweineliebhabern. In klassischer 3D-Action-Manier durchstreift man so staubige Straßen, Kuhställe, Scheunen und so manches Wohnhaus. Unterwegs darf man sich schon mal mit Hilfe von umherflatternden Hühnern oder blöde glotzenden Kühen einschießen.



Kuck mal, da bin ich: Die „Sprit"-Anzeigen rechts geben Auskunft über Leonards Trunkenheitszustand, noch ist er recht nüchtern.

Schlagseite

Neben dem Sammeln neuer Munition oder lebenserhaltender Rinderkuchen, stärkt sich der Mann vom Land auch mit allerlei Spirituosen. Die erwirken zwar gesundheitliche Besserung, aber bei ein paar Schlücken zuviel gerät schon mal das Gleichgewicht aus den Fugen, was Interplay in einer sich verkehrenden Steuerung umgesetzt hat. Technisch bewegt sich Redneck Rampage auf sehr solidem Niveau, ohne wirklich Neues zu bieten. Die SVGA-Engine ist trotz der animiert gerenderten Bitmap-Figuren ausreichend schnell, die Steuerung lehnt sich an Vorbilder im Genre an. Spielenswert wird Redneck Rampage durch das anspruchsvolle Level-Design und viele witzige Ideen, die LucasArts´ Outlaws in nichts nachstehen. Hörenswert ist in jedem Falle der abgefahrene Country-Soundtrack.

Christian Müller

KOMMENTAR

» Eine Deluxe-Ausgabe der Hillbillies gab es mit den Waltons bereits in den 70ern zu bestaunen. Doch Redneck Rampage zeigt alles andere als die cleane und heile Farmer-Welt. Mit reichlich derben Sprüchen sowie Furz- und Rülpsgeräuschen ballert man sich durch intelligent designte Levels, wobei neben der schnellen Grafik-Engine besonders die abgefahrene Country-Musik zu erwähnen ist. Brauchbar für jeden, der auf deftige Kost und skrupellose Action steht. Alle anderen sollten besser bei John Boy bleiben. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	Modem, 8 Sp. IPX, TCP/IP		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	153 MB/80-140 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 83% | Sound: 86% | Genre: Action

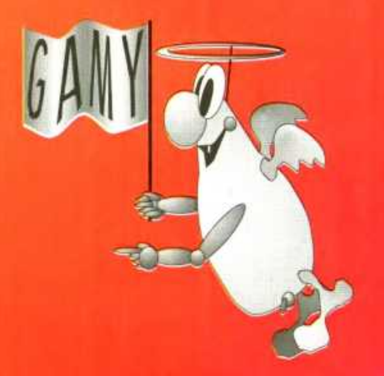
82%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Derbe Prolo-Schießerei, technisch sauber inszeniert «



GAMES AND MORE



Versandhandel für Software und Computerzubehör

GAMES

Titel	Preis
3D Pinnball 2: Creep Night (dt.)	69,99
3 Skulls of the Toltec (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win 95, dt.)	79,99
9 - The Last Resort *	79,99
Addams Family Pinball *	79,99
Adidas Power Soccer *	79,99
Afterlife (dt.)	69,99
Age of Sail (dt.)	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	79,99
Airbus 2 *	79,99
Animal (dt.) *	69,99
Amored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (Win95, dt.) *	89,99
Azrael's Tear (dt.)	69,99
Baldiesn (dt.) *	69,99
Banzai Bug *	59,99
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Race	65,99
Bazooka Sue (dt.)	79,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Baang!? (dt.)	49,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civilisation 2 (dt.)	49,99
Civilisation 2 Scenarios (dt.)	39,99
Civil War General: Robert E. Lee (dt.)	49,99
Conquest Earth *	89,99
Crow: City of Angels *	79,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	89,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1: Mission: Ausnahmezustand	29,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 1: Mission: Gegenangriff (dt.) *	25,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.) *	49,99
Creatures (dt.)	69,99
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Dark Forces 2: Jedi Knights *	89,99
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadline	45,99
Deadlock (dt.)	79,99
Deadly Tide (eng.)	69,99
Death Rally *	59,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die große Schlacht um Gettysburg (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Die Stadt der verlorenen Kinder *	79,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	69,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstatica 2 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	69,99
Exhumed (dt.) *	79,99
Extreme Assault (dt.) *	69,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
Fable (dt.)	69,99
Fallout *	79,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Firefigh (Win95)	29,99
Flight unlimited	35,99
Flottenmanöver	79,99
Floyd (dt.) *	79,99
Flying Corps (dt.)	79,99
Formel 1 *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99

GAMES

Titel	Preis
Fun Compilation *: Rally Racing 97, PGA Golf, Star Trek: Final Unity	79,99
Funsoft Strategie: Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe	59,99
G-Nome *	89,99
Gene Wars (dt.)	35,99
Golden Gate Killer (dt.)	24,99
Grid Run (dt.) *	69,99
Guts 'N' Garters (dt.)	89,99
Hariboy's Quest *	49,99
Hattrick Wins! (Win95, dt.) *	69,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	79,99
Hexagon Kartell (dt.)	79,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holiday Islands Scenery CD (dt.) *	19,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	89,99
Hugo 4	79,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	79,99
Independence Day (Win95, dt.) *	79,99
Interstate '76 *	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Jaggend All. 2 Deadly Games (dt.) *	79,99
Kick Off 96	29,90
Kick Off 97	69,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Last Rites (dt.)	49,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Lighthouse (dt.)	79,99
Links LS	99,99
Links LS Kurs Collection 1,2,3	je 59,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Rites (dt.)	49,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic die Zusammenkunft	89,99
Marathon 2 (Win95, dt.)	69,99
Marble Drop *	39,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M. A. X. (dt.)	79,99
Maximum Fun (Fahrertraining GP 2)	29,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK (normale Version, dt.)	69,99
Mega Pak Vol. 5 / Vol. 6 (Koch)	je 89,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Trucks *	79,99
Moto Racer (Win95, dt.) *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	99,99
MS Golf 3.0	59,99
Mummy - Tomb of the Pharao (dt.)	24,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Hangtime (Win95) *	79,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
NHL Open Ice *	79,99
Normality (eng.)	29,99
Outcast (dt.) *	79,99
Outlaws *	79,99
Pandora Akte (dt.)	89,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2 - Erweit.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pink Panther (dt.)	69,99
pod - Planet of Death	79,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privat Eye (dt.)	79,99
Privateer 2 - The Darkening (dt.)	89,99
Project Paradise (dt.)	69,99

GAMES

Titel	Preis
Pro Pinball: Timeshock *	79,99
Queen: The Eye (dt.) *	79,99
Rally Racing 97 (dt.)	74,99
Rama - Rendezvous im Weltraum	89,99
Realms of the Haunting	89,99
Return to Krondor *	69,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win95)	79,99
Road Rush (Win95)	59,99
Roberta Williams Collection (eng.)	69,99
Safecracker *	79,99
Scarab (Win95)	69,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally	79,99
Sentient *	79,99
Sensible World of Soccer '96 / '97 *	59,99
Shannara (dt.)	89,99
Shattered Steel	49,99
Shellshock	59,99
Silent Hunter Patrol (dt.)	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win95) *	99,99
Sim Copter (Win95)	79,99
Solar Crusade (dt.)	69,99
Sonic & Knuckles Collection *	59,99
Speedster *	69,99
SPQR *	79,99
SSN - Tom Clancy (US-Import)	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (Win95, dt.)	79,99
Stars! (dt.) *	69,99
Star Trek Borg	59,99
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win95, dt.)	89,99
Super Street Fighter 2 (eng.)	24,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Simpsons *	59,99
Titanic (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	79,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Total Mania *	54,99
Tunnel B1	79,99
UEFA Champions League 96/97 *	69,99
Urban Runner	69,99
Vermeer (dt.) *	59,99
Viking - Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtual Fighter (Win95)	69,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (Win95, dt.)	79,99
Wet - The Sexy Empire *	54,99
Wing Commander 1 - 3 (dt.) * komplett	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Win Schafkopf (dt.)	39,99
Win Skat (dt.)	39,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
WWF In Your House (Win95)	65,99
WWF Wrestlemania: Arcade Games	29,99
X-Car *	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95) *	79,99
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	79,99
Zap it! (dt.) *	39,99
Zoiks - Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	89,99
ZPG *	69,99

GAMY's Tip des Monats

Artikel	Preis
LS-120 (120 MB Floppy & Controller & 1 Diskette 120 MB), bootfähig (Liest/Schreibt auch 1,44"-Diks)	399,99
Imation Diskette 120 MB (formatiert)	29,99

Knüllerpreise - GAMES

Titel	Preis
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.)	39,99
Adventure Box (dt.) : Evocation, Karma, Jewels of the Oracle	39,99
Albion (dt.)	29,99
Al Unser jr. Arcade Racing	19,99
Amerika 1861 - 1865 (dt.)	29,99
Ascendancy (dt.)	29,99
Bad Mojo (dt.)	29,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Battle Isle 3(dt.)	39,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bubble Bobble	39,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Chewy - Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilisation	29,99
Colonisation	29,99
Colony Wars (dt.)	9,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Cyberia (dt.)	25,99
D (dt.)	29,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Patrizier (dt.)	39,99
Descent (dt.)	25,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
EarthSiege 2 (dt.)	39,99
Earthworm Jim 1 + 2 (dt.) komplett	39,99
Eco Quest	9,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 - Frontier (dt.)	9,99
Elite 3 - 1st Encounters	19,99
Fade to Black (dt.)	29,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Fifa Soccer 96 (dt.)	29,99
Frankenstein (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gearheads (dt.) *	29,99
Golden Gate Killer (dt.) *	19,99
Gold Games (TopWare, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingst Quest 7 (dt.) *	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 1	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemminge 1 - 3 komplett	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Lucas Arts Top Adventures: Indy 4, Monkey Isl 2, Maniac Mansion 2	39,99
Mag! (dt.)	29,99
Magic Carpet 1, 2 (dt.)	je 29,99
Mechwarrior 2 (dt.) *	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
North & South	9,99
Oldtimer	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall - Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99

Knüllerpreise - GAMES

Titel	Preis
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebell Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Rise 2: Resurrection	29,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Silent Thunder (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Summer + Winter Challenge	19,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
Syndicate Wars (dt.)	39,99
System Shock (dt.)	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Terminator: Skynet	39,99
The Dig (dt.)	49,99
Theme Park (dt.)	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Tilt!	19,99
Time Commando (dt.)	39,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	29,99
Torins Passage (dt.)	19,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Virtual Pool	25,99
Vollgas	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	29,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibble of Azimuth (dt.)	19,99
Worms (dt.) *	29,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Infotainment-Software

Titel	Preis
3D Home Designer	29,95
A.D.A.M. - Reise durch den Körper	79,99
After Dark 4.0 (dt.)	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Der Duden	69,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Globe Master (dt.)	39,99
Gold 3 (TopWare, 40 Anwenderprogr.)	49,95
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
M. Python: Die Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
Musik-Info (Audio - CD- Katalog, dt.)	29,95
Patchwork 01/97	29,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Peter Gabriel: EVE *	79,99
Print Master (dt.)	49,99
Star Trek Gift Pack (US)	99,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Steuer '97 (dt.)	29,99
Teleinfo Xi Deutschland	49,95
Type Master (dt.)	39,99

Kindersoftware

Titel	Preis
ADI Lernsoftware	je 69,95
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
Dr.Brain und das verloreme Gedächtnis	69,99
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,99
Payuta und der Eisgott (dt.)	39,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Park (dt.)	59,99
Sim Town (dt.)	29,99
Sim Tunes (dt.)	59,99
Zauberschulbus im Sonnensystem	69,99

Multimedia - Zubehör

Artikel	Preis
Lautspecher (2x60 Watt, Netzteil int.)	39,99
Lautspecher (2x120 Watt, Netzteil int.)	64,99
Lautspecher (2x160 Watt, Netzteil int.)	99,99
Lautspecher (2x240 Watt, Netzteil int.)	109,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Matrox Mystique 2 MB Grafikkarte	249,99
Maxi Sound 64 Home Studio	399,99
Satelitten - Subwoofer - System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PnP	259,99
Soundblaster AWE 64	449,99
Soundblaster AWE 64 Gold	599,99
Soundblaster Gamepak	269,99
Creative 3 D Blaster	479,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Alpha Twin - Joystickweiche	39,99
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustmaster F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustmaster Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustmaster Phazer Pad	99,99
Thrustmaster Top Gun	69,99
Thrustmaster X-Fighters	99,99

Mäuse & Trackballs

Artikel	Preis
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99

Lösungsbücher/Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier eine kleine Auswahl:

Titel	Preis
Baphomets Fluch	14,80
Civilisation 2	14,80
Command & Conquer 2	14,80
Das ultimative Lucas Arts - Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Die Siedler 2 Mission CD	14,80
PC Power '97 - 1.111 Tips & Tricks	29,95
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC - Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1 + 2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
Tomb Raider (4-farbig, Din A4)	29,99
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	299,00
2Extreme *	79,99
Cyberia	49,99
Descent	49,99
Disruptor Special Edition	59,99
NBA Jam Tournament Edition	39,99
Porsche Challenge *	79,99
Total NBA '97 *	79,99

Nintendo 64

Artikel	Preis
Nintendo 64 Konsole + Controller	399,99
Antennenkabel	59,99
Pilotwings 64	119,99
Super Mario 64	95,99
Super Mario 64 Spielberater	24,99
Star Wars: Shadow Of The Empire	139,99
Wave Race 64	95,99

Telefonische Bestellannahme:

(0 33 28) 47 47 06

Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr & Sa 9.00 - 16.00 Uhr

GAMES AND MORE Versandhandel für Software und Computerzubehör Korf & Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow ---- Fax: (0 33 28) 47 29 25

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise incl. 15% Mehrwertsteuer und in DM. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGBs.
Versandkosten: Nachnahme: 9,00 DM plus 3,00 DM NN-Gebühr der Post; Kreditkarten: 9,00 DM; Vorkasse: 6,00 DM; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 DM

ab 250,00 DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei !

The Need For Speed 2 • Rennspiel

SCHLEICHFAHRT

Mit The Need For Speed etablierte Electronic Arts vor zwei Jahren den digitalen Traum vom Sportwagen. Dem zweiten Teil der Serie, die in der Zwischenzeit durch die Special Edition ergänzt wurde, spendierte man acht neue Lackmonster und ebensoviele Strecken.

Wieder liest sich die Fahrzeugliste wie das Who is who sämtlicher Träume eines Führerschein-Neulings. Traumkarossen wie der McLaren F1, der Ferrari F50 oder der Prototyp Ford GT-90 erreichen locker Geschwindigkeiten jenseits von 320km/h und warten mit über 500 PS auf. Die acht Kurse sind im Vergleich zum Vorgänger detaillierter geworden und real existierenden Pisten auf der ganzen Welt nachempfunden. Auf dem Bergkurs von Nepal werden Sie mit Eisflächen konfrontiert, in Griechenland warten Schotterpisten auf Sie, und an der Westküste Vancouvers testen Regenpfützen die Reifenhaftung. Die Wagen erstrahlen als Polygone, Animationen am Streckenrand kämpfen mit dem fetzigen Rock-Soundtrack um den Schönheitspreis, und drei Spielmodi, darunter ein motivierender Knockout-Wettkampf, sorgen für Abwechslung. Dann steht dem fröhlichen Gasgeben ja eigentlich nichts mehr im Wege, meinen Sie?



In diesem Tunnel geht's eng zu. Manchmal nicht gerade fair.



Schön! Die Cockpit-Ansicht eines Lotus, genau nachgebildet.



Der Ford-Prototyp GT90 mit sage und schreibe 720 PS.

Wenig Kontrolle

Weit gefehlt, denn EA beging diesmal den Kardinalfehler für Rennspiele: Das Fahrverhalten der Boliden geriet zu schwammig und undifferenziert. Obwohl steuertechnisch auch Lenkräder unterstützt werden und die Autos einigermaßen flott auf Richtungskommandos reagieren, will sich kein rechtes Fahrgefühl einstellen. Das liegt z. T. daran, daß die Autos scheinbar ohne Bodenhaftung über die Kurse schweben und kaum Änderungen des Fahrverhaltens bei verschiedenen Bodenbelägen festzustellen sind. Vor vielen Kurven, die noch dazu häufig viel zu eng für derartige Rennmaschinen geraten sind, hilft nur ein Stoßgebet, um Bandenkontakt oder Überschläge zu vermeiden, was meist gleichbedeutend mit dem Verlust mehrerer Positionen im Rennen ist. Nur bei hartgesottenen Rennfans sackt da die Motivation nicht in den Keller. PS-Protze müssen wohl dennoch zugreifen, dem Rest der PC-Gemeinde sei ein Probespiel angeraten.

Christian Bigge



Der Ferrari F50 ist ein Sondermodell auf der Basis des F40. An der Küste Vancouvers wird hier Jagd auf zwei Jaguar gemacht.

HARDWARE

Je schneller, desto besser. Mit allen Details unter SVGA gerät auch ein Pentium 200MMX mitunter ins Stocken. Mit einem P166 müssen Sie bereits Details abschalten und den Bildschirm verkleinern, dann ist die Spielbarkeit mit 640x480 Bildpunkten noch gewährleistet. P100-Besitzern müssen für ausreichende Spielgeschwindigkeit alle Texturen abschalten und den Bildausschnitt minimieren.



Kaum noch schön, dafür aber leidlich schnell: NFS2 in der niedrigsten Auflösung ohne Details.

KOMMENTAR

» Schön sind Sie ja, die neuen Autos, aber aufgrund der Hardwareanforderungen nur leidlich schnell. Warum man diese Supersportler unbedingt auf derart verwinkelte Kurse zwängen will, ist mir ebenfalls nicht ganz klar. Noch dazu, da die Steuerung trotz veränderbarer Fahrzeug-Setups ziemlich schwammig geraten ist. Die Konkurrenz ist an NFS 2 mittlerweile vorbeigezogen, wie etwa Sega Rally, Bleifuß 2 oder Have a N.I.C.E. Day beweisen. «

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 200MMX, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA/SVGA, SB, CD-Audio
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC/Modem, 8 Spieler Netzwerk
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	435 MB/70 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Mai
Grafik:	75%
Sound:	70%
Genre:	Rennspiel

67%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Zu schnelle Autos für zu enge Kurven, Hardwarefresser «

Interstate ´76 • Action

CAR WARS

Sechs Meter lange Stahlkarossen, monströse Gummiwalzen, blubbernde 8-Zylinder und eine butterweiche Blattfederung. Quadratmetergroße Hemdkrägen, buschige Koteletten bis zu den Kinnspitzen und schuhversteckende Schlaghosen. Activision schickt uns auf eine Zeitreise in die heute skurril anmutenden 70er. Garniert mit funkigen Beats, hart gezupften Baßläufen und peitschenden Bläser-Arrangements, ist Interstate´76 aber mehr als eine ironische Reminiszenz. Mit dicken Kalibern und explosiver Ausrüstung befindet man sich auf den Spuren von Starsky & Hutch und Quentin Tarantino.

Science Fiction und Fantasy prägen seit Jahren die Mehrzahl der Actionspiele, und die werden dadurch immer austauschbarer. Warum sich denn nicht einmal in der realen Vergangenheit bedienen? So ähnlich könnten Activisions Spiel-Designer gedacht haben und lieferten mit Interstate ´76 ein überraschend frisches und kurzweiliges Stück Software ab. Nur ein kleiner Schuß Fiktion und Phantasie zieren das Ausgangsszenario des Roadmovies.



Jade, Groove und Taurus sind Interstate ´76s Hauptdarsteller und haben den Kampf gegen den undurchsichtigen Tony Malochio aufgenommen.

Irgendwo im Südwesten...

... der USA: 1976 eskaliert dort die Verbrechensrate, und die Benzinpreise sind inzwschen außergewöhnlicher als die Klamotten. Gesetzlose Auto-Gangs terrorisieren mit ihren getunten und schwerbewaffneten Muscle-Cars die ganze Gegend. Doch hinter dem scheinbaren Bandenkrieg zieht der zwielichtige, mafiose Tony Malochio seine Fäden...

Im Einspieler-Modus, dem sogenannten Trip, warten 17 linear ablaufende Missionen, die sich diesem Szenario widmen. Man übernimmt die Rolle des noch ungekrönten Helden Groove Champion, für den die Machenschaften und Verbrechen bislang nur krankhafte Auswüchse der Gesellschaft waren. Seine Schwester Jade jedoch führte als Bandenmitglied eine geheime Fehde gegen Malochio und seine PS-Protze. In einer wilden Verfolgungsjagd räumt Malochio selbst die unbequeme Freiheitskämpferin aus dem Weg. Nach ihrem Tod wird Groove von Jades Mitstreiter Taurus in die Geschehnisse eingeweiht, nimmt mit Jades Super-Auto ihren Platz ein und sinnt nur noch auf Rache.

In seinem Chevy begleitet Taurus Groove weiterhin als eine Art Conferencier durch das Abenteuer, klärt den Spieler über die bevorstehenden Missionen auf und gibt über ein Funkgerät sogar Tips. Das neu entstandene Team wird durch den Mechaniker Skeeter und seinen Van komplettiert, der Grooves Schlitten nach jeder Mission wieder auf Vordermann bringt und den Kampfboliden immer weiter verbessert. Denn hat man einen Level überstanden, sammelt der etwas dusselige Blaumann alle verwertbaren Aggregate, Motor- und Getriebeteile sowie Waffen ein. In einer "Bergungsliste" stehen nach jeder Mission neue Teile zur Auswahl, die man Skeeter in seinen Van einpacken und reparieren lassen kann. Den Einsatz des 576 PS-starken 10-Zylinders, der neuen Scheibenbremsen oder des Rallye-Schaltgetriebes kann man dann kaum noch abwarten.

Vorbild Mad Max

Die Missionen beginnen immer an einem Startpunkt, von dem aus auf der Suche nach Malochios Hauptquartier ein Routenziel erreicht werden muß. Der Weg dorthin wird nur über eine handgekritzelte Karte mit vagen Eintragungen vorgegeben. Unterwegs trifft man natürlich auf allerlei vierrädrige Rabauken, die keine Hemmungen haben, Groove in sei-



VERGLEICH

In Sachen Game Design ist Interstate ´76 am ehesten mit Lucas Arts´ Outlaws zu vergleichen und hat hier aufgrund breiter angelegter Spielmöglichkeiten und besserer technischer Ausstattung die Nase klar vorn. Von explosiv bereiften Mitbewerbern sticht eigentlich nur Magic Bytes Have a NICE Day dank seiner turboschnellen 3D-Engine hervor.

Spiel	Wertung
Interstate ´76	86%
Have a NICE Day	85%
Outlaws	84%
Destruction Derby 2	68%
Big Red Racing	55%



Beste Übersicht bietet die Verfolgerkamera. Über dem anvisierten Gegner ist sein Zustand über einen farbigen Balken abzulesen, ganz C&C.



Eines der Multiplayer-Szenarien bietet wilde Stunt-Strecken mit fulminanten Sprungschanzen und reichlich Brücken und Canyons.

nem Blechkleid zu grillen. Doch mit geschicktem Einsatz der Handbremse und des Gaspedals sowie dem Ausnutzen des gesamten Geländes kann man sich selbst in gute Schußpositionen bringen und den Spieß umdrehen. Als Werkzeug steht ein reichhaltiges Arsenal an Maschinengewehren und Kanonen unterschiedlichen Kalibers zur Verfügung, die an der Front, auf dem Dach, seitlich oder rückwärtig am Fahrzeug befestigt



Aus der Ich-Perspektive steuert es sich am besten mit einem analogen Eingabe-Gerät wie einem Rennspiel-Lenkrad.





Nur im „virtuellen Fahrersitz" kann man die 45er einsetzen. Immerhin beschädigt man so keine wertvolle Beute.

werden können. Kombiniert mit Geschützturm und Radar hält die Schußbewaffnung den Gegner sogar selbst im Visier. Daneben verrichten verschiedene Raketen-, Granaten- und Flammenwerfer ihr explosives Geschäft auf Knopfdruck. Nettigkeiten verbergen sich auch im Kofferraum, aus dem bei Bedarf Öllachen, Napalm-Pfützen oder Minen fallen. Mit Extras wie dem Radar-Störgerät oder der Nitro-Einspritzung kann man sich zudem gut aus brenzligen Situationen befreien. Abwechslung auch im Spielverlauf: Zwar darf man sich in jeder Mission einer Vielzahl von Gegnern entledigen, aber die Designer haben versucht, dies immer in eine Art Mini-Plot einzubinden. Tankstellen und Lagerhäuser z. B. müssen schnellstmöglich erreicht werden, bevor sie den Banden zum Opfer fallen, oder man wird zu einem Rennen herausgefordert, und die Gegner stellen sich als wirklich schlechte Verlierer heraus.

Realistische Fahrphysik

Der gesamte "Trip" ist dabei mit Videosequenzen garniert, in denen die Protagonisten aus großen einfarbigen Polygonen gerendert wurden. Was stilistisch beabsichtigt scheint, wirkt zwar in sich stimmig, nichtsdestotrotz hätte es schon etwas realistischer sein können. Einen perfekten Eindruck hinterläßt hingegen die soundtechnische und musikalische Untermalung. Klare Sprachausgabe und sonore Effekte gehen einher mit dem fulminanten Funk-Soundtrack, der nicht nur Starsky und Hutch oder Shaft ganz schön in die Beine gefahren wäre. Schön fürs Auge ist die modifizierte Mechwarrior 2-3D-Engine, die nun komplett texturierte Landschaften darstellen kann. Allerdings geht sie auch ans Limit. Um die PS-Boliden flüssig über SVGA-Interstates zu steuern, braucht man schon ein paar Pferdestärken unter der PC-Haube. Unterhalb eines P166 müssen derart viele Details abgeschaltet werden, daß von einer übersichtlichen Umgebung nicht viel übrigbleibt. Die niedrige VGA-Auflösung läßt zwar auch kleinen Pentium-PCs eine Chance, womit aber sehr viel der möglichen At-

PC ACTION PRÜFSTAND

Die modifizierte Grafik-Engine aus Activisions Mechwarrior-Spielen tut in Interstate ´76 in Sachen Bewegungsfreiheit und realistische Darstellung gute Dienste. Allerdings sollte man schon über einen 200 MHz-"Muscle-PC" verfügen, um in den Genuß der SVGA-Auflösung mit allen Details zu kommen. In den VGA-Modi bleibt das Bild zwar stets flüssig, verliert aber doch sehr viel an Reiz und Atmosphäre. Alle untenstehenden Angaben beziehen sich auf mittlere Detailstufen.



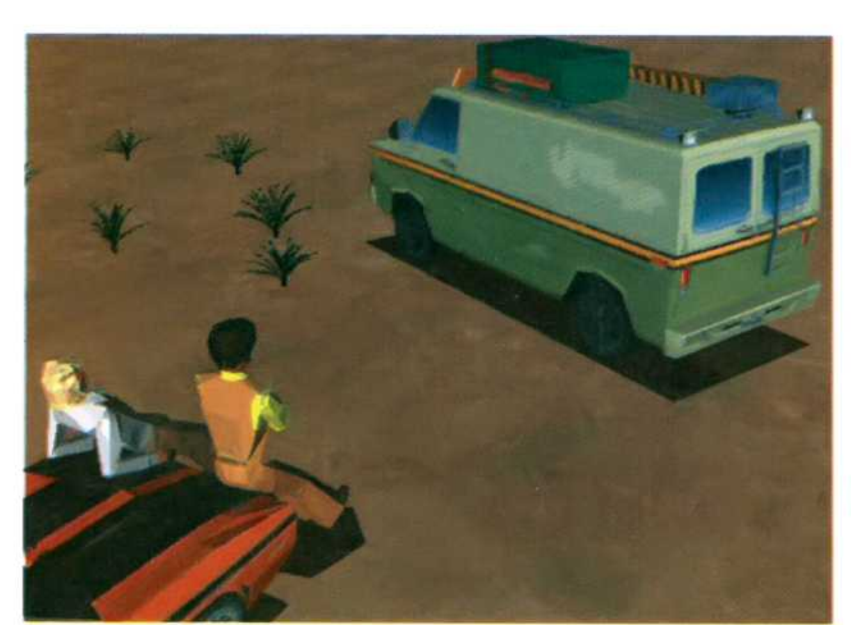
	800x600	640x480	320x200
Pentium 100, 16MB, 2MB Elsa Trio	unspielbar	unspielbar	gut spielbar
Pentium 166, 32MB, 2MB Elsa Trio	unspielbar	spielbar	optimal spielbar
Pentium 200 MMX, 32MB, 4MB Matrox Mystique	gerade noch spielbar	optimal	optimal



Schon auf einem normalen P166 müssen kleine Details abgeschaltet werden, um in der SVGA-Darstellung wirklich gut spielen zu können.

Ein entscheidender Spielabschnitt ist das Bergen verwertbarer Teile sowie Reparatur und Aufrüstung des eigenen Fahrzeugs.

mosphäre eingebüßt wird. Eindrucksvoll zeigt sich die implementierte Fahrphysik der butterweich gefederten Schlitten, die sich in der sehr guten Steuerung niederschlägt. Und obwohl man das Gefährt aus mehreren Perspektiven steuern kann, empfiehlt sich meist die einer Verfolgerkamera, da so ein gutes Stück der Umgebung überblickt werden kann. Dennoch ist der "virtuelle Fahrersitz" eine witzige Idee. Hinter der Windschutzscheibe kann man nach allen Seiten blicken, wobei automatisch eine 45er Pistole in Anschlag gebracht wird, um einen Widersacher mit gezieltem Drive-By-Shooting auszuschalten. Ist die Steuerung des Wagens noch eingängig, bedarf es einiger Einarbeitungszeit, um über die üppige Tastaturbelegung auch alle Waffensysteme, Karten und Perspektiven zu meistern. Eine gute Beherrschung erleichtert das Überleben jedenfalls um ein Vielfaches.



Kantig, aber stimmungsgerecht zeigen sich die Zwischensequenzen: Hier warten Groove und Taurus vor Skeeters Van auf den Mechaniker.

Multiplayer-Eldorado

Voll auf ihre Kosten kommen Anhänger des Multiplayerspiels. Neben den sog. "Melees" via Modem, seriellem Kabel oder IPX-Netzwerk bietet Activision über einen eigenen Internet-Server die Möglichkeit, an einem globalen Wettstreit teilzunehmen. Ein gutes Dutzend Landschaftsszenarien mit Reperaturbunkern stehen dafür zur Verfügung. Dort werden dann Abschußlisten geführt oder auch nur Autorennen ausgetragen, je nach Übereinkommen der Teilnehmer. In diesen Modi kann man sich in alle 22 im Spiel vorkommenden Autos setzen und diese auch vor Spielbeginn ganz nach Bedarf ausrüsten. Also wundern Sie sich nicht, wenn Sie einmal von einem Schulbus mit einer Napalm-Fontäne begrüßt werden oder Ihnen aus einem Mini Cooper plötzlich fünf Raketen entgegenjagen.

Christian Müller







Malochio verfolgt Grooves Schwester Jade, die ihm mit ihren Nachforschungen schon zu sehr auf die Pelle gerückt ist.

KOMMENTAR



» Im Grunde bewegt sich Activision mit Interstate '76 im gleichen Fahrwasser wie LucasArts' Western-Abenteuer Outlaws. Reale Szenarien und ganzheitliche Spielkonzepte heben sich vom Alien- oder Monster-Einerlei und eintönigen Aneinanderreihungen einzelner Levels ab. Mit einem Charakter, der in einer durch eigene Aktionen und Cut-Scenes sich entwickelnden Hintergrundgeschichte eingebunden ist, spielt es sich eben viel intensiver. Doch nicht nur deswegen bietet Interstate '76 ein seltenes Spielerlebnis. Weitere Pluspunkte sind die große Bewegungs- und Handlungsfreiheit in den Missionen, das realistische Fahrmodell, coole Waffensysteme, die hervorragende Multiplayer-Ausstattung sowie der perfekt abgestimmte Soundtrack. Viel Licht wirft aber eben auch Schatten: Horrende Hardwareanforderungen und einige unfaire Situationen verhindern ein noch besseres Abschneiden. Trotzdem sollten hier nicht nur Genre-Fans zugreifen, denn was Activision hier gelungen ist, kommt meinen Vorstellungen von einem interaktiven Film sehr viel näher als unsäglicher Multimediabrei: einfach gute Unterhaltung! «

KOMPLETTLÖSUNG AB SEITE 94

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SVGA, SB, Audio-CD, Direct3D-Patch im Mai
Multiplayer:	8-Sp.-Netzwerk, Modem

SAVEGAME PATCH DEMO

Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	700 MB/80-110 MB	Preis:	ca. DM 120,-
Hersteller:	Activision	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik:	81%	Sound:	92%	Genre:	Action, Rennspiel

86%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Groovides und variantenreiches Renn- und Actionspektakel «

STAR TREK® GENERATIONS™

ZWEI CAPTAINS. EINE BEDROHUNG. IHR KOMMANDO?

Von den Herausgebern des Bestsellers STAR TREK®: THE NEXT GENERATION; 'A FINAL UNITY'

Begeben Sie sich auf eine Reise, die die Grenzen Ihrer Vorstellungskraft sprengen wird! Schlüpfen Sie in die Rolle von ***Captain Kirk*** oder ***Captain Picard*** und in die der Hauptfiguren aus der Serie ***Star Trek®: The Next Generation™*** (Das nächste Jahrhundert), und verfolgen Sie den wahnsinnigen Wissenschaftler ***Soran*** durch Raum und Zeit!

Tauchen Sie in atemberaubende 3D-Welten ein, stellen Sie sich in spannenden Weltraumgefechten mächtigen Alien-Raumschiffen, und nutzen Sie die Stellare Kartographie, um die ***U.S.S. Enterprise NCC-1701-D™*** zum erfolgreichen Abschluß ihrer gefährlichen Mission zu führen und Millionen Leben zu retten.







MICROPROSE

Independence Day

Für den deutschen Regisseur Roland Emmerich war es der große Durchbruch in Hollywood. Die "Interactive"-Abteilung von 20th Century Fox verwurstet den uramerikanischen Großmacht-Traum in einem Afterburner-Aufguß.



Recht performancefreundlich bedeckt das Mutterraumschiff den halben Horizont.

Als Kampfpilot jagt man unterhalb der Riesen-UFOs die zerstörerischen Aliens. Die 13 Schauplätze erstrecken sich nach Leinwandvorbild von den Metropolen über den Grand Canyon-Flug bis hin zum Showdown im Inneren des Mutterschiffes. Die zehn verfügbaren Jets werden aus der Verfolgerperspektive gesteuert. Über Radar finden Bordkanone und Raketen ihr Ziel. Unterwegs lassen sich via Icons allerhand Boni wie Raketen oder Reparaturen aufnehmen, Aliens einfrieren oder gar neue Flugzeugtypen finden. Da die Alienschiffe verdammt schnell sind, ist deren Verfolgung unmöglich. Meist kämpft man gegen die gesamte Armada gleichzeitig, immer auf der hektischen Suche nach Power-Ups. Optisch wirkt das Ganze eher unspektakulär. Wie die Hardwareanforderungen zustandekommen, wird jedenfalls nicht klar. Zwischen den Levels sollen heruntergerechnete Videosequenzen wohl den Bezug zum Kinoerlebnis herstellen. Besitzer eines 3D-Beschleunigers können sich aufgrund der dünn gesäten Alternativen über eine Grafikdemonstration freuen, das Spiel wird dadurch aber nicht besser. **Christian Müller**

Mindestens:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/Direct 3D/SB		
Multiplayer:	2 Sp. Splitscreen, Modem, IPX		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	350 MB/66 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Fox Interactive	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 60%	Sound: 50%	Genre: Action	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

48%

» *Unrühmliche Umsetzung des Kinospektakels* «

Re-Loaded

Was 1996 auf der Sony Playstation (Loaded) zu einem Überraschungserfolg wurde, soll nun in der Fortsetzung auch am PC für Furore sorgen.



Unausgereift: In 16 Bit-Farbtiefe bringt die SVGA-Grafik jeden HighEnd-PC ins Ruckeln.

Re-Loaded leidet an der oft irrigen Annahme, Videospiele könnten im 1:1-Schnelldurchgang auch in anderen Ligen mitspielen. Schräg, abgefahren und damit zielgruppenkonform gestaltet sich das Szenario. F.U.B., der Oberschurke des ersten Teils, hat es geschafft, zu entkommen. Seine Gehirnzelle fliegt durch die Galaxis, wohl per Anhalter, und als neue Heimstatt muß ein von Künstlern und Hippies bewohnter Wüstenplanet herhalten. In der Rolle eines von sechs zur Wahl stehenden "Mördercharakteren" soll man F.U.B.s Treiben nun endgültig ein Ende setzen. Mit reichlich Waffeneinsatz muß alles niedergebruzzelt werden, was in den sechs Wüsten- und Stadt-Levels seine Nase zeigt. Hin und wieder sollen Rätsel das Geschehen auflockern. Einen guten Eindruck hinterlassen die grafischen Effekte der 3D-Engine, besonders unter SVGA in der optionalen 16 Bit-Farbtiefe. Eine flüssige Darstellung bekommt aber selbst P200 nicht hin. Gesteuert wird der Protagonist über acht Bewegungsrichtungen aus einer versetzten Vogelperspektive. Ärgerlich ist, daß besonders in der Diagonale die Kontrolle über die Steuerung verloren geht. Fazit: Hardcore-Action mit aufgesetzt wirkenden Puzzles, unausgereifter 3D-Engine und hakeliger Steuerung. **Christian Müller**

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 200, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Modem, seriell, 2 Sp. Netzwerk via IPX		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	180 MB/65 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Gremlin Interactive	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 58%	Sound: 60%	Genre: Action	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

50%

» *Reizlose Ballerei, lieblose Umsetzung* «

S.C.A.R.A.B.

Auch bei Electronic Arts´ Action- und Strategiespiel könnte ein Emmerich-Film Pate gestanden haben. Stargate-like spielt S.C.A.R.A.B. auf fernen Planeten in einem Ägypten-Szenario.



Unpraktisch: Die Sicht aus der dritten Person kann lediglich der Orientierung dienen.

In sieben Städten kämpfen Re und Osiris um die Vorherrschaft. Im Dienst des Sonnengottes soll der Spieler mit Hilfe der drei Kampf-Roboter Anubis, Sekhmet und Horus den Machtgelüsten Osiris' Einhalt gebieten. Man steuert die Mech-artigen Apparate aus der Ich-Perspektive und gewinnt in den 140 Levels jeweils die Oberhand, indem alle Gegner dreimal vernichtet oder 50% des Areals durch das Aufstellen von Energietürmen unter Kontrolle gebracht werden. Bekämpft werden bis zu drei Gegner, wobei auch selbst bis zu drei Einheiten gesteuert werden können. Widersacher und Energietürme können durch Beschuß in Mitleidenschaft gezogen werden, wobei letzteres zu einem steten Hin und Her ausartet, um den eigenen Pegel hochzuhalten und weiter auszubauen. Navigiert wird durch die verschachtelten "Städte" mittels Radarkarte. Deren Polygon-Symmetrie wirkt mit den wenigen eintönig oder gar nicht texturierten Gebäuden recht langweilig. Im Soundbereich gibt es gar nur tumbe Effekte und unspektakuläre Musik zu hören. Selbst die Fülle der Multiplayeroptionen verhelfen S.C.A.R.A.B. zu kaum mehr Reiz, da der Verlauf der Levels nahezu immer gleich bleibt: eigene Türme bauen, fremde Türme zerstören. **Christian Müller**

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, VGA/SB		
Multiplayer:	Modem, seriell, 6 Sp. Netzwerk via IPX oder TCP/IP, MPlayer		
Handbuch:	englisch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	226 MB/33 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 55%	Sound: 45%	Genre: Action	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

55%

» *Wenig Abwechslung, technisches Mittelmaß* «

☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h / Sa 9-13 h **0831/57 51 57**

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau



Titel des Monats Mai:

Formel 1 79,95

Achtung: nur für 3D Karten!

incl.		
	Alfa Dread 8-Button Pad **oder** Twin Box	99,95
	Twin Box **und** Dread Pad	119,95
	Thrustmaster T2 Lenkrad	279,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Titel	Preis
Comanche 3	69,95
Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Diablo	69,95
Dominion*	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
MDK	69,95
Theme Hospital	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.4.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.4.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis	
3D Ultra Pinball	29.95	
7th Guest	19.95	
11th Hour	29.95	
A-Train*	19.95	
Aces of the Deep	29.95	N
Albion	29.95	
Alone in the Dark 1	19.95	
Amerika	24.95	
Amored Fist	29.95	
Anvil of Dawn	24.95	
Apache Longbow light	19.95	
Battle Isle 1+Data1&2	19.95	
Battle Isle 2+Data	29.95	
Betrayal at Krondor	19.95	
Bioforge	29.95	
Bundesliga Manager Pro	19.95	
Caesar 1	19.95	
Christoph Kolumbus	19.95	
Creature Shock	19.95	
Cyberia	24.95	
D	29.95	
Daedalous Encounter	22.95	
Dawn Patrol Head to Head	24.95	
Der Clou Plus	29.95	
Der Patrizier	29.95	
Der Planer	19.95	
Der Reeder	19.95	
Descent	24.95	
Destruction Derby	24.95	
Discworld	24.95	
Earthsiege 1	19.95	
Earthsiege 2 Classic	29.95	
Earthworm Jim	19.95	
Eishockey Manager	19.95	
Euro 96	24.95	
Fade to Black	29.95	
FIFA Soccer 96 Classic	29.95	
Formula 1 GP	29.95	
Frankenstein	29.95	
FX Fighter	19.95	
Goblins 1+2	19.95	
Gobblins 3	19.95	
Golden Gate Killer	19.95	
Grand Prix Manager	24.95	
Hanse	29.95	
Harpoon Classic	17.95	
Imperium Romanum	19.95	
Indiana Jones 4	29.95	
Indycar 2	29.95	N
Jagged Alliance dt.	29.95	
Judge Dredd	24.95	
King's Quest 6	19.95	
King's Quest 7	29.95	
Kyrandia 3	19.95	
Lands of Lore	29.95	
Little Big Adventure	29.95	
Lode Runner	29.95	P
Lost Eden	19.95	
MAG	29.95	
Magic Carpet 2 Classic	24.95	P
Maniac Mansion 2	29.95	
Mechwarrior 2	24.95	
Metal Rage	29.95	N
Micro Machines 2	24.95	
Monkey Island 1	24.95	
Monkey Island 2	24.95	
Nascar Racing + Track Pack	19.95	
NBA Jam Tournament	24.95	
North & South	12.95	
Oldtimer	14.95	
Outpost 1.5	19.95	
Pirateninsel	24.95	
Pirates e.	22.95	
Pitfall Win95	29.95	
Pizza Connection	19.95	
Prince of Persia 1+2	24.95	
Privateer	29.95	
Pro Pinball: The Web	27.95	
Railroad Tycoon	19.95	
ran Soccer	29.95	N
ran Trainer 2	29.95	N
Rebel Assault	29.95	
Red Baron 1 Classic	22.95	
Rise 2	29.95	
Sam & Max	29.95	
Sensible World of Soccer	19.95	N
Shanghai Great Moments	24.95	
Sherman M4	12.95	
Silent Service 2	19.95	
Silent Thunder	29.95	N
Sim Ant	19.95	
Sim City enhanced	19.95	
Sim Earth	19.95	
Sim Farm	19.95	
Simon the Sorcerer 1	19.95	
Simon the Sorcerer 2	29.95	
Space Hulk Classic	9.95	
Space Quest 6	19.95	
Star Crusader	9.95	
Steel Panthers	29.95	
Stonekeep	29.95	
Teamchef	19.95	
Tennis Cup 2	19.95	
TFX	29.95	
The Simpsons	29.95	
Theme Park	29.95	
Tilt	19.95	
Top Gun	19.95	
Tornado	19.95	
Transarctica	19.95	
Transport Tycoon+World Ed.	24.95	
US Navy Fighters	29.95	
Virtual Karts	29.95	
Virtual Pool	24.95	
Virtual Tennis	14.95	
Vollgas	29.95	
Warcraft	24.95	
Whales Voyage	14.95	
Wing Commander 3	29.95	
Winter Supersports	14.95	
Wipeout/Novastorm	29.95	
Wizardry 7	17.95	
Woodruff	19.95	
Worms	24.95	
WWF Wrestlemania	24.95	
X-Com	24.95	
X-Wing + Mission	29.95	

CD ROM

Titel	Preis	
3D Ultra Pinball 2	64.95	
3D Ultra Pinball 1+2	79.95	N
3rd Millenium Win95	74.95	N
4-4-2 Fußball*	54.95	
688i Hunter Killer Win95	74.95	N
9 - The last Resort	69.95	
A 10 Cuba	64.95	
Ace Ventura	52.95	
AD&D Blood & Magic	74.95	
AD&D Dragon Dice*	69.95	
Adidas Power Soccer*	69.95	
Admiral Sea Battles*	54.95	
Adventures of t. Smart Patrol*	74.95	
Aftershock	39.95	
Age of Sail	64.95	
AH 64 Longbow Gold	74.95	P
AH 64 Data	44.95	
Airline Simulator	59.95	
Air Warrior 2	79.95	
Alien Triology	64.95	
Animal	64.95	
Angel Devoid*	59.95	
Arc of Time*	69.95	
Armored Fist 2*	79.95	
Asterix & Obelix	49.95	
ATF Gold	79.95	
ATF Data: Nato Fighters	34.95	
Atlantis*	74.95	N
Atomic Bomberman*	54.95	
Atripolis 2097*	69.95	
Bad Mojo	44.95	
Baphomets Fluch	69.95	
Battle Cruiser 3000 AD*	69.95	
Battle Sport*	69.95	
Betrayal in Antara*	79.95	
Biest Chamber*	64.95	
Birthright*	79.95	
Bleifuss 2	49.95	
Bubble Bobble	59.95	
Bug	52.95	
Bundesliga Manager 97	69.95	
Burning Steel 4	39.95	
Caesar 2	59.95	
Capitalism	69.95	
Chessmaster 5000 Win95	69.45	
Chewy	29.95	
Civil War General	74.95	
Civilisation 2000	69.95	
Civilisation 2000: Conflicts	34.95	
Clandestiny Win95*	69.95	
Clayfighter 2*	79.95	
Comanche 3.0*	69.95	
Commanche + Data	39.95	
Command & Conquer 1	**69.95**	
Command&Conqu. Data	24.95	
Command: 100 neue Levels	24.95	
Levels: Total Destruction	19.95	
C & C 1 + Data	89.95	
Command & Conq. SVGA	**79.95**	
Command & Conquer 2	**79.95**	
C & C 2 Data	24.95	
Levels CD	14.95	
New Alert	19.95	N
C&C 2 + Data	99.95	
Close Combat*	69.95	
Command Aces of t.Deep	74.95	
Conquest de Luxe	49.95	
Creatures	64.95	
More Creatures	17.95	
Crow: City of Angles	79.95	
Cyberia 2	59.95	

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

Titel	Preis	
Cyberspeed Win95	74.95	
Daggerfall*	69.95	
Dactylus	64.95	N
Darklight Conflict*	69.95	
Das Gewehr - Ages of Rifle	69.95	
Das schwarze Auge 1	24.95	
Das schwarze Auge 2	24.95	
Das schwarze Auge 3	29.95	
DSA 1+2+3	74.95	
Deadlock	69.95	
Deadly Skies*	74.95	
Deathdrome*	49.95	
Delirium*	69.95	
Demonworld*	64.95	
Der Planer 2	69.95	
Der Planer 2 Data	24.95	
Descent 2	39.95	
Destruction Derby 2	59.95	
Diablo	69.95	
Magic Diablo	19.95	
Die Fugger 2	49.95	
Die gr. Schlacht: Ardennen	64.95	
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64.95	
Die gr. Schlacht um Shiloh*	64.95	
Die gr. Schlacht: Waterloo	64.95	
Die Pandora Akte	74.95	
Die Schlümpfe Win95	49.95	
Die Siedler	29.95	
Die Siedler 2	64.95	
Die Siedler 2 Mission	29.95	
Discworld 2	74.95	
Dominion*	69.95	P
Down in the Dumps	69.95	
Dragonheart*	64.95	
Dungeon Keeper*	69.95	
Ecstatica 2*	69.95	
Elisabeth 1	64.95	
Eradicator*	64.95	
Extreme Assault	69.95	N
Evidence*	69.95	
F 1 GP 2 dt.	79.95	
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17.95	
F 1 GP 2 Fahrertraining	24.95	
F 1 Manager 96	69.95	

Preisaktion!

C&C 2 New Alert	**19,95**
Destr. Derby 2	**59,95**
Larry 7	**69,95**

Titel	Preis	
F 1 Manager Professional*	69.95	
F1 Racing*	79.95	
F 22 Lightning II	79.95	
Fallout*	69.95	
Fantasy General	64.95	
FIFA Soccer 97	69.95	
FIFA Soccer Manager*	64.95	
Flip out	49.95	N
Flottenmanöver Win95	74.95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps	79.95	
Formel 1*	79.95	
Formular Cart	69.95	
Fragile Allegiance	69.95	
FX Fighter Tubo	64.95	
Gabriel Night 1	19.95	
Gabriel Night 2 dt.	64.95	
Games Cheats 2	24.95	
G-Nome	69.95	
Gene Wars	39.95	
Golf siehe Sonderfeld		
Grand Prix Manager 2	74.95	
Grid Run*	59.95	
Guts 'n' Garters*	79.95	
Hardwar*	79.95	
Hattrick Wins*	64.95	
Have a I.C.E. Day	54.95	
Heart of Darkness*	a.A.	

Titel	Preis	
Rally Racing 97	74.95	
RAN Compilation	39.95	
Raven Project*	57.95	
Rayman	34.95	
Realms of Haunting	74.95	
Rebel Assault 1	29.95	
Rebel Assault 2	49.95	
Rednek Rampage*	69.95	N
Reloaded	54.95	
Renegade 2*	54.95	
Riot*	59.95	
Riddle of Master Lu	69.95	
Risiko Win95	69.95	
Road Rash Win95	49.95	
Robotron X*	74.95	
Rückkehr nach Krondor*	64.95	
Safecracker*	69.95	
Scarab	64.95	N
San Franc. PD Homicide*	a.A.	
Schleichfahrt	69.95	
Scorcher	69.95	
SEGA Rallye	69.95	
Sensible World of Soccer	49.95	
Sensible W. of Soccer Update	24.95	
Sentien*	69.95	
Shannara	69.95	
Shattered Steel	69.95	
Sherlock Holmes	69.95	

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨ ☎

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Titel	Preis	
Heroes o Might&Magic	49.95	
Heroes of Might & Magic 2	67.95	
Hexagon Kartell	64.95	
Holiday Island	69.95	
Holiday Island Szenarien	19.95	
Hugo 3	59.95	
Hugo 4	59.95	
Imperium Galactica*	69.95	
Independence Day Win95*	44.95	
Interstate '76	79.95	
Iron & Blood*	69.95	
Iron Man / XO*	59.95	
Isnogud	64.95	

Geheimtip des Monats:
UEFA Champions League 96/97 64,95

Sie kämpfen mit Ihrer Mannschaft um Meisterschaftsehren.
Nicht nur die einzelnen Spieler wurden aus der Realität übernommen, auch Optik (Kameraperspektive, 6 nachgebildete Stadien) und Sound (z.B. Titelmelodie) sind sehr nah am Vorbild.

Titel	Preis	
Jagged Alliance 2*	69.95	
Jedi Knights*	74.95	
Jetfighter 3*	69.95	
Jewels of the Oracle	79.95	
Kick Off 97	64.95	
King's Quest Collection 1-6	69.95	
KKND	59.95	P
Lands of Lore 2*	84.95	
Last Rifles*	44.95	
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44.95	P
Leisure Suit Larry 7	69.95	
Lighthouse	79.95	
Lode Runner online	79.95	
Lord of the Realm 2 neu:dt.	79.95	N
Lost Vikings 2	59.95	
M1 A2 Abrams*	84.95	
Mad TV 2	69.95	
Magic the Gathering	69.95	
Marble Drop*	34.95	P
Martini Racing	24.95	
Marty 2*	59.95	
Master of Orion	29.95	
Master of Orion 2	74.95	
MAX	69.95	
MDK	69.95	
Mechwarrior: Mercenaries	79.95	
Metal Lords*	77.95	
Monopoly	54.95	
Monster Trucks*	69.95	
bat 3 Win 95*	69.95	
Myst dt.	64.95	
NBA Hangtime Win95*	69.95	
Nascar Racing 2	74.95	
NBA Jam Extreme*	69.95	
NBA Live 97	69.95	
Need 4 Speed 2*	69.95	
Nemesis	69.95	
Net Zone*	59.95	
NHL Open Ice*	69.95	
Night of the Monsters*	79.95	
Normality	49.95	
Obelix Win95*	44.95	
Olympic Gold*	49.95	
Orionburger	62.95	
Outlaws	69.95	
Panic in the Parc	74.95	
Panzer Dragoon	64.95	
Panzer General 2	39.95	
PC Games Cheats 2	24.95	
Perfect Weapon*	59.95	
Petko*	64.95	
Phantasmagoria 2	69.95	
Pinball 97	52.95	
Pinball 95 Trybid*	39.95	
Pinball Wizard 2000	59.95	
Pirateninsel*	a.A.	
Pirates! Gold	34.95	
POD	64.95	
Police Quest 1-4	44.95	N
Pole Position	64.95	
Police Quest SWAT	69.95	
Power Chess*	84.95	
Power Play Hockey*	59.95	
Privat Eye*	64.95	
Privateer 2: The Darkening	79.95	
Project Paradise	64.95	
Putty Squad*	69.95	
QAD*	64.95	
Quest for Glory Collection	64.95	

Titel	Preis	
Silent Hunter	64.95	
Silent Steel	49.95	
Sim City 2000 Win	79.95	
Data: More Sim Cities	17.95	
Sim Copter	69.95	
Sim Park	69.95	
Sim Tunes*	54.95	
Sim Paket	64.95	
Sonic & Nuckles Collection	49.95	
Soul Hunt*	59.95	
Soviet Strike*	79.95	
Space Quest 1-5	44.95	N
Space Trader Win95*	59.95	
Speedster*	59.95	
SPQR	69.95	
Stadt der verlorenen Kinder	69.95	
Star General Win95	64.95	
Star Gladiator	84.95	
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Collection	49.95	
Stars*	54.95	
Steel Panthers 2	64.95	
Sub Culture*	54.95	
Super Bubsy Win95	74.95	
Super Motocross*	64.95	
Swiv 3D*	69.95	
Syndicate Wars	39.95	
Synergist*	69.95	
Terminator Sky Net	39.95	
Terror Trax*	34.95	
TFX 2000 Eurofighter+Data	79.95	
TFX EF 2000 Data	29.95	
TFX Super EF 2000 Win95	84.95	
The Muppets inside	64.95	
The Neverhood	74.95	
Timelapse	69.95	
Tiny Troops*	64.95	
The Devide*	54.95	
The Fallen	64.95	
The Mutation of J.B.	39.95	
The Simpsons	59.95	
Theme Hospital	69.95	
Think-X	37.95	
Tie Fighter	49.95	
Time Commando	39.95	
Time Gate Win95	64.95	
Titanic*	64.95	
Tom Clancy SSN	49.95	N
Tomb Raider	69.95	
Toonstruck	69.95	
Total Distortion*	69.95	
Total Mania*	64.95	
Trash It!*	69.95	
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69.95	
Tunnel B1	79.95	
Twisted Metal Win95*	59.95	
UEFA Champions League 97*	64.95	N
Ultimat Mix*	64.95	
Urban Runner	59.95	
US Navy Fighter 97 Win95	79.95	
Vermeer	54.95	
Viking Conquest*	59.95	
Virtua Fighter	64.95	
Warcraft 2 Level Vol. 2	17.95	
Warcraft 2 Data	24.95	
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79.95	
More War: 100 neue Levels	24.95	
Warhawk Win95*	59.95	
Warwind	59.95	
Wing Commander 1-3*	54.95	
Wing Commander 4	54.95	
Wipeout 2097*	69.95	
Wizardry Gold	69.95	
Worms incl. Data	69.95	
WWF in your House	64.95	
X-Car	69.95	
X-Wing	29.95	
X-Men*	69.95	
X-Wing vs. Tie Fighter*	69.95	
Yoda Stories	34.95	N
Z	64.95	
Zap it!	39.95	N
Zombieville*	74.95	
Zone Raiders*	64.95	
ZPG*	67.95	
Zork: Nemesis	74.95	

Star Trek

Titel	Preis
Star Fleet Academy*	69.95
Star Trek 25th anniversary	24.95
Star Trek Borg	49.95
Star Trek 2	24.95
Deep Space 9	24.95

Titel	Preis
Next Gen. Final Unity dt.	39.95

Golf

Titel	Preis
PGA Eurotour Classic	29.95
Links LS	84.95
Links LS Kurs Collection 1-3 je	49.95
Platz Castle Pines	49.95
Platz Cog Hill	49.95
Platz Mauna Kea	49.95
Platz Prairie Dune	49.95
Platz Riviera	49.95
Platz Troon North	49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Titel	Preis	
Airbus 2 (Win95)*	69.95	
Flight unlimited Win95	69.95	
Flugsimulator 6.0 dt.	79.95	
Flugsimulator 5.1 dt	79.95	
FS 6 Designer + Scenery FFM	59.95	
FS 6 MS Expansion Pack	79.95	
FS FX upgrade	79.95	
FS Flight Adventures 1	59.95	
FS Flight Shop	79.95	
Final Approach	39.95	
Moving Map 2.0	69.95	
Navigator 6.0	44.95	
Rescue Air 911	69.95	
Schiratti Commander Gold	59.95	
Scenery & Object Design.	79.95	
Aircraft Collections je (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	49.95	
Szenerien:		
Europe 1	54.95	
Europe 2	59.95	
Griechenland	59.95	
Kanarische Inseln*	59.95	
Karibische Inseln*	44.95	
Madrid	44.95	
Venedig	44.95	P

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

TM T2 Lenkrad + POD 239,95

Titel	Preis	
Action Pack (*Silent Thunder, Earth Siege 2*)	69,95	N
Blue Byte Collection (*Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*)	39,95	
Funsoft Compilation (*PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing*)	74,95	
Funsoft Gun Pack (*Top Gun, Gun Ship 2000*)	39,95	N
Funsoft Racing Pack (*Fatal Racing, Grand Prix*)	39,95	N
funsoft Strategie Edition (*Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*)	49,95	
funsoft Simulations Edition (*Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*)	49,95	
Game Box 50 Spiele (*Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*)	39,95	
Gigapack (*CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade America*)	79,95	
Gold Games - 15 CDs (*40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*)	39,95	
Lucas Arts Air Combat (*Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*)	39,95	
Megapack 6 (*Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*)	79,95	
Megasixpack (*Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords*)	44,95	
Mystery Pack (*Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2*)	84,95	N
Pinball Pack (*3D Ultra Pinball 1+2*)	79,95	N
Racing Pack (*Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack*)	39,95	N
Westwood Compilat. (*Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*)	69,95	

Multimedia

Titel	Preis
Auf dem Nil nach Ägypten (*Entdecke das Land der Pharaonen*)	64,95
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs (*u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*)	39,95
Lexikon des intern. Films (*Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos*)	119,95
Ultra Pack 2 (*Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1*)	79,95
Microsoft Multimedia	
3 D Filmstudio Win95	69.95
Autoroute Europa 5.0	109.95
Cinemania 97	59.95
Encarta 97 Enzyklopädie	169.95
Encarta Weltatlas	94.95
Music Central 97 Win95	59.95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

Titel	Preis
Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J.	64.95
Junior Lesen u Rechnen 6-7 J.	64.95
Grundschule Deutsch 1+2	64.95
Grundschule Mathe 1+2	64.95
Grundschule Deutsch 3+4	64.95
Grundschule Mathe 3+4	64.95
Sekundarst. Deutsch 5+6	64.95
Sekundarst. Mathe 5+6	64.95
Sekundarst. Deutsch 7+8	64.95
Sekundarst. Mathe 7+8	64.95
Multimedia Englisch 5 od. 6	64.95
Multimedia Englisch 7 od. 8	64.95
Barbie Druckstudio	49.95
Barbie Filmstudio	49.95
Barbie Modedesigner	59.95
Blinky Bill	29.95
König der Löwen	79.95
Leonardo je	29.95
Ollis große Reise	49.95
Ollis Welt	54.95
Pocahontas	79.95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59.95
Toy Story Spiele Action	44.95
Tuneland	29.95
Urmel's Filmstudio	34.95
Zwillinge im Zauberland	39.95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!
nur Markenware!

Titel	Preis	
Joysticks		
Notebook Joystick Karte (PCMCIA II Karte für 2 Joysticks)	149.95	
Alfa Dread Joypad	29.95	
Alfa Twin Box	29.95	
CH Products		
Flightstick	59.95	
Flightstick Pro	99.95	
F 16 Flight Stick	74.95	
F 16 Combat Stick	129.95	
F 16 Fighter Stick*	189.95	
Virtual Pilot	119.95	
Virtual Pilot Pro	169.95	
Throttle	129.95	
Throttle Pro	169.95	
Pedals	99.95	
Pedals Pro	169.95	
Gravis		
Gamepad	29.95	
Gamepad Pro	49.95	
Analog Pro	39.95	
Blackhawk	54.95	
Thunderbird	84.95	
Firebird 2	129.95	
Grip + 2 Game Pads	139.95	
Grip 2er Pack	59.95	
Logitech		
Thunderpad	29.95	
WingMan light	44.95	
WingMan extreme	79.95	
Warrior	119.95	
Microsoft		
Sidewinder Gamepad	54.95	
Sidewinder Pro	79.95	
Sidewinder Pro+Hellbender	99.95	
Thrustmaster		
TM Formula T1 Lenkrad	149.95	
TM Formula T2 Lenkrad	219.95	
TM T2 Lenkrad + POD	239.95	N
Soundkarten		
SB 16 VE IDE Plug&Play	159.95	
SB 32 Plug&Play	219.95	
Yam. Wavetable Upgrade	199.95	

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36

neue Adresse!

Ab sofort im Kino!

Kempten:
In der Brandstatt 6



Pandemonium! • 3D-Jump&Run

ZAUBERLEHRLING



Wer gute Jump & Runs spielen wollte, hatte bislang fast keine andere Wahl, als sich noch eine Konsole neben den PC zu stellen. Diese Zeiten scheinen nun vorbei zu sein, und mit Pandemonium! bekommen PC-User einen besonderen Vertreter des Genres zu Gesicht.

Der Spaßmacher Fargus und seine Handpuppe Sid haben das Gauklerleben gründlich satt: Auf den Jahrmärkten lacht kaum jemand mehr über ihre abgestandenen Gags, und die Zuschauer unterhalten sich bei den Shows viel besser damit, die beiden mit allem möglichen Obst und Gemüse zu bewerfen. Auch die Seiltänzerin Nikki kann sich ein besseres Leben vorstellen als jahrein, jahraus auf einem Draht unter der Zirkuskuppel herumzuturnen. Als jedoch der große Tony Vu in die Stadt kommt und gedenkt, hier einen seiner legendären Zauberkurse abzuhalten, wittern Fargus, Sid und Nikki ihre große Chance: Am Ende der ersten Unterrichtsstunde gelingt es ihnen, sich das Spruchbuch der alten Zauberer unter den Nagel zu reißen, das ausdrücklich nur für voll ausgebildete Magier geeignet ist. Fargus und Nikki kümmert letzteres recht wenig, und in Null komma nichts haben sie mit ein paar leichtfertig hingeschleuderten Sprüchen alle bösen Geister der Welt herbeigerufen. Nun heißt es schnell sein, um den Lapsus wieder auszubügeln...



Vor jedem Level haben Sie die Möglichkeit, sich entweder für Nikki oder für Fargus als Spielfigur zu entscheiden.

Akrobatenstück

Sie steuern wahlweise Nikki oder Fargus durch eine Vielzahl an raffiniert designten, dreidimensionalen Phantasiewelten und versuchen, durch gezielte Sprünge oder Schüsse die Menschheit wieder von den wütenden Monstern zu befreien. Doch Vorsicht ist geboten, denn der Kontakt mit den Fieslingen wirkt sich negativ auf die Lebenserwartung der beiden Möchtegern-Magier aus, und ein schlecht getimter Sprung kann allzuleicht ins Verderben führen. Da Sie innerhalb eines Levels keine Möglichkeit zum Abspeichern haben und erst nach dessen Bewältigung ein Paßwort bekommen, müssen Sie den Abschnitt, in dem Ihre Figur „gestorben" ist, wieder ganz von vorne beginnen. Schaffen Sie einen Level mit Ihrer Lieblingsfigur nicht, sollten Sie es durchaus einmal mit dem anderen Charakter versuchen, denn beide verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten.

Herbert Aichinger



Mit einer 3DFX-Karte sehen die ohnehin schon sehr prachtvollen Grafiken noch ein ganzes Stück besser aus - ganz ohne „Sägezähne".



Überall lauern in den Leveln tödliche Gefahren, die man nur durch schnelle Reaktionen und akrobatische Sprünge bewältigen kann.

KOMMENTAR



» Pandemonium! ist ein Meisterstück, das sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht auf der ganzen Linie überzeugt: Die absolut flüssige 3D-Grafik, eine kinderleichte Steuerung, ein faszinierendes Leveldesign voller Überraschungen und das oft buchstäblich schwindelerregend rasante Gameplay sorgen dafür, daß man stets bis zum Levelende bei der Stange bleibt. Erfreulich ist auch, daß das Spiel mit einem speziellen Modus für 3DFX-Karten ausgestattet wurde. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3DFX-Karte		
Technik:	SVGA,SB, optional 3DFX		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch/englisch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	162 MB/10 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Chrystal Dynamics/BMG	Veröffentlichung:	Mai
Grafik:	85%	Sound:	78%
Genre:	3D-Jump&Run		



» Ein herausragendes Programm, das man sehen muß «

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	36,95
Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Anvil of Dawn	DV	24,95
Ascendancy	DV	32,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Civilization	DV	26,95
Colonization	DV	27,95
Crusader - No Regret	DV	39,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Deep Space Nine	DV	24,95
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Siedler	DV	24,95
Discworld	DV	29,95
Ecstatica	DV	29,95
Euro 96 Soccer	DV	24,95
Fantasy General	DV	29,95
FIFA Soccer '96	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gene Wars	DV	39,95
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Heroes of Might & Magic	DV	32,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	19,95
MAG!!!	DV	27,95
Magic Carpet 2	DV	29,95
Mechwarrior 2 (Win 95)	DV	29,95
Micro Machines 2 Special Edition	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
Panzer General 2	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Rayman	DV	32,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	39,95
Steel Panthers	DV	29,95
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Wars	DV	39,95
Theme Park	DV	29,95
This means war!	DV	29,95
Time Commando	DV	39,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
U.S. Navy Fighters	DV	29,95
Vollgas	DV	32,95
Wing Commander 3	DV	34,95
Wizardry 7	DV	19,95
Worms	DV	29,95
X-COM	DV	29,95



Spiele Sammlungen

Gamebox DV 44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.

Gold Games Collection DV 39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.

LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken

LucasArts Top Adventures DV 39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV 57,95









X•Wing vs. TIE-Fighter 79,95





CD-ROM

Titel		Preis
3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Advanced Tact. Fighters Gold	DV	79,95
Age of Sail	DV	79,95
AH-64D Longbow Gold	DV	79,95
AH-64D Longbow Data Disk	DV	46,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	59,95
Baphomets Fluch	DV	74,95
Banzai Bug (Win 95)	DV	59,95
Bazooka Sue	DV	77,95
Biing! - Limited Edition	DV	42,95
Bleifuss 2	DV	59,95
Bundesliga Manager '97	DV	67,95
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	DV	54,95
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Command & Conquer 1	DV	79,95
Command & Conquer 1 Mission	DV	27,95
Command & Conquer 1 SVGA	DV	87,95
Command & Conquer 2	DV	87,95
Command & Conquer 2 Level-CD: Der Gegenangriff	DV	27,95
Command & C. 2 - Perfect Alert!	DV	27,95
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	24,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Creatures Zusatz-CD	DV	19,95
Daggerfall	DV	74,95
Das Gewehr	DV	77,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Daytona USA	DA	74,95
Death Rally	DA	54,95
Demonworld (Win 95) *	DV	69,95
Der Planer 2	DV	69,95
Destruction Derby 2	DA	74,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Diablo Zusatz-CD	DA	19,95
Die Fugger 2	DV	52,95
Die Pandora Akte	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	67,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DV	74,95
Discworld 2	DV	79,95
Dominion (Win 95)	DV	79,95
Down in the Dumps	DV	69,95
EARTH 2140	DV	39,95
Ecstatica 2	DV	74,95
Elisabeth I.	DV	69,95
Eradicator	DV	67,95
Extreme Assault	DV	69,95
FIFA Soccer '97	DV	74,95
FIFA Soccer Manager	DV	69,95
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	DV	84,95
Formel 1 *	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	DV	19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	29,95
G-Nome	DV	72,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Have a N.I.C.E. day!	DV	59,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	84,95
Heroes of Might & Magic 2	DV	76,95
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	DV	74,95
Holiday Island Zusatz-CD	DV	22,95
Interstate '76 *	DV	79,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy	DV	64,95
Leisure Suit Larry 7	DV	82,95
Links LS	DV	92,95
Links LS Kurs Kollektion (1,2 oder 3)	DV	52,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lost Vikings 2	DV	66,95
Mad TV 2	DV	69,95
Master of Orion 2	DV	74,95
M.A.X.	DV	79,95
MDK	DV	86,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	DA	79,95
NBA Live '97	DV	74,95
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Need for Speed 2	DV	74,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	74,95
Outlaws	DA	79,95
Perfect Weapon *	DV	74,95
Perry Rhodan - Abenteuer Universum	DV	37,95
Pinball 97	DA	54,95
pod	DA	69,95
Privateer 2	DV	79,95
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	46,95
Rendez vous im Weltraum	DV	82,95
Risiko (Win 95)	DV	74,95
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	DV	69,95
Sega Rally	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	29,95
Sim Copter	DV	74,95
Sim Copter Zusatz-CD	DV	19,95
Sonic Collection (Win 95)	DV	54,95
Star General	DV	76,95
Steel Panthers 2	DV	74,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	86,95
Terminator Skynet	DA	39,95
TFX: EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
The Dig	DV	46,95
Theme Hospital	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	46,95
Tomb Raider	DV	69,95
Toonstruck	DV	74,95
Trek Academy	DV	39,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Vermeer	DV	57,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86,95
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	DV	57,95
X Wing Edition	DV	32,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,90 DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 180,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31



Nach Fouls wälzen sich verletzte Spieler mit schmerzverzerrtem Gesicht auf dem Boden der Tatsachen herum. Klasse!



Kamerawinkel und Zoomfaktor können Sie sogar während des Spiels frei wählen, eine besonders gelungene Idee.

UEFA Champions League 1996/97 • Sportspiel

FINALE

Mit mächtiger Lizenz und marketingträchtiger Unterstützung von Borussia Dortmund, das als erstes deutsches Team gerade rechtzeitig zum Release das Finale der Champions League erreichte, startet Krisalis einen Angriff auf die PC-Meisterschaft. Erstmals könnte dabei der Thron von FIFA Soccer wackeln, denn spielerisch brauchen sich die UEFA-Kicker kaum hinter den Akteuren des Weltverbandes verstecken.

Für Realismus bei der Präsentation sorgte nicht zuletzt der Lizenzgeber UEFA, der sogar Wert darauf legte, daß alle Werbebanden nicht nur das richtige Logo zeigen, sondern auch an korrekter Stelle plaziert sind. Menüdesign und Titelsound generieren zusätzlich Champions League-Atmosphäre. Im Spiel finden sich alle 16 Teams der aktuellen Saison, komplett mit den Vereinslogos und Portraits der Kicker, die zudem realistische Stärkewerte aufweisen. Zusätzlich dürfen Sie unter 32 Nationalmannschaften wählen oder mit Hilfe des Editors ein eigenes Dream Team erstellen. Starten Sie Ihre eigene Meisterrunde oder stellen Sie individuell Saisons und Playoffs zusammen. Die Standard-Kameraperspektive in den sechs Originalstadien orientiert sich an den Fernsehübertragungen. Während des Spiels kann jedoch der gewünschte Blickwinkel stufenlos konfiguriert werden – sehr positiv.

Neben den Champions League-Teams gibt's auch 32 nationale.

Problemlos kreieren Sie sich Ihren eigenen Wettbewerb.

Einstellungssache

Der Weg ins Stadion führt über das Tacti Grid 3, einen komfortablen Aufstellungseditor. Hier wählen Sie zunächst Ihre Standardformation, die Feineinstellung erfolgt dann über ein gerastertes Spielfeld, wo jedem Treter seine Lieblingsposition zugewiesen werden kann. Somit bietet UEFA Champions League z. B. die Möglichkeit, auf ständige Abseitsfallen des Gegners mit weniger offensiven Stürmern zu reagieren oder bei Torevorsprung einen italienischen Catenaggio aufzuziehen. Manndeckungs-Zuweisungen oder Schützen für Standardsituationen lassen sich leider nicht bestimmen. Am Anstoßkreis erfolgt das Aha-Erlebnis: Ab einem P133 dürfen Sie unter SVGA ruckelfrei zu Werke gehen und werden mit butterweichen Animationen belohnt. Bei den dank Motion Capturing zum Leben erweckten Polygon-Kickern sieht jeder Einwurf echt aus, die Übergangsphasen – etwa von der Ballannahme zum Paß – sind besonders gut gelungen. Wer eine Matrox Mystique-Karte oder gar 3DFX besitzt, bekommt diese Animationen noch etwas weicher serviert, spielerisch ändert sich aber nichts. Hier setzt UEFA Champions League besonders auf Spielfluß und intuitive



VERGLEICH

FIFA ´97 bietet aufgrund der ziemlich komplexen Steuerung kein Plug-and-Play-Fußball mehr, dafür stehen zahlreiche Trainingsmodi und über 240 Mannschaften zu Auswahl, wobei die Spieldarstellung leicht detaillierter ist. UEFA Champions League setzt auf intuitive Bedienung und flotten Spielablauf und hat hier im Vergleich zur EA-Konkurrenz Vorteile. Sehr flott geht's auch bei Kick Off ´97 zu, leider vergaß man hier, den Torhütern etwas Fangsicherheit zu verpassen. Sowohl Microsoft Soccer als auch Olympic Soccer sind spielerisch unakzeptabel.

FIFA ´97 ....86%
UEFA Champions League ´97..84%
Kick Off 97........................77%
Microsoft Soccer 48%
Olympic Soccer 39%

KONKURRENTEN

Gibt es die perfekte Fußballsimulation am PC? Bisher nicht, denn sowohl FIFA ´97 als auch UEFA Champions League weisen ein paar Mankos auf. Spielspaß wird bei beiden dennoch reichlich geboten, hier die gravierendsten Unterschiede der Programme:

	UEFA C. LEAGUE 1996/97	FIFA ´97
Auflösung:	max. 640x480	max. 640x480
3D-Unterstützung:	Matrox Mystique, 3DFX	keine
Kameras:	frei positionierbar	acht
Multiplayer:	4 Spieler/PC	4 Spieler/PC, 8 Spieler Netz, Modem
Mannschaften:	242	64
Trainingsmodus:	nein	ja
Hallen-Modus:	nein	ja
Spielkommentar:	nein	ja, abschaltbar
Steuerung:	einfache Zwei-Button Strg.	komplizierte Vier-Button-Strg.
Zielgruppe:	actionorientierte Einsteiger	für Joystick-Profis

Bedienung. Durch die einfache Zwei-Button-Belegung gelingen auch Joypad-Neulingen bald erste Kombinationen. Spektakuläre Aktionen wie Hackentricks und Fallrückzieher werden bei Bedarf selbstständig ausgeführt, geschossen wird in Blickrichtung, wobei dem Geschoß im nachhinein ein Effet mit auf den Weg gegeben kann. Für Flankenläufe hat sich Krisalis etwas Neues einfallen lassen: Durch einen Doppelklick auf die Paß-Taste wird automatisch eine Flanke geschlagen, das lästige Drehen in Torrichtung entfällt damit. Komplexe Spielzüge von Tor zu Tor dauern bei UEFA oftmals nicht länger als 15 Sekunden, die Verteidigung ist trotz möglicher Blutgrätsche nicht ganz so einfach. Durch die recht gelungene künstliche Intelligenz der Mitspieler, welche endlich einmal diesen Namen verdient hat, kommt aber schnell Spielfreude auf, besonders die Torhüter haben sich diesmal ein Extralob verdient.

Animation Overflow?

Kritikpunkte gibt's dennoch: Gerade bei einem Spiel, das so auf Geschwindigkeit setzt, stört es auf Dauer ungemein, daß der eigene Schlußmann im Realismus-Modus fast zehn Sekunden bis zum Abstoß benötigt. Bei einem Eckball scheint Krisalis dem Schützen vorher drei Valium verabreicht zu haben, so langsam torkelt Ihr Schnippelkünstler zur Fahne. Deutlicher abstufbare Schwierigkeitsgrade hätten UEFA genauso gut zu Gesicht gestanden wie etwa ein Trainingsmodus vom FIFA ´97-Kaliber. Am fehlenden Spielkommentar scheiden sich hingegen die Geister, vielleicht wurde hier ja aus der Not eine Tugend gemacht, denn wo nichts ist, kann auch nichts nerven. Insgesamt hat Krisalis aber mit UEFA Champions League eine runde Sache ins virtuelle Stadion gezaubert, etwas weniger anspruchsvoll als FIFA ´97, äußerst schmackhaft präsentiert und auf jeden Fall eine Empfehlung für PC-Fußballfans.

Christian Bigge



Tacti Grid 3! Durch die Rasterung des Spielfeldes können Sie Ihre Wunschformation dem individuellen Spielvermögen anpassen.



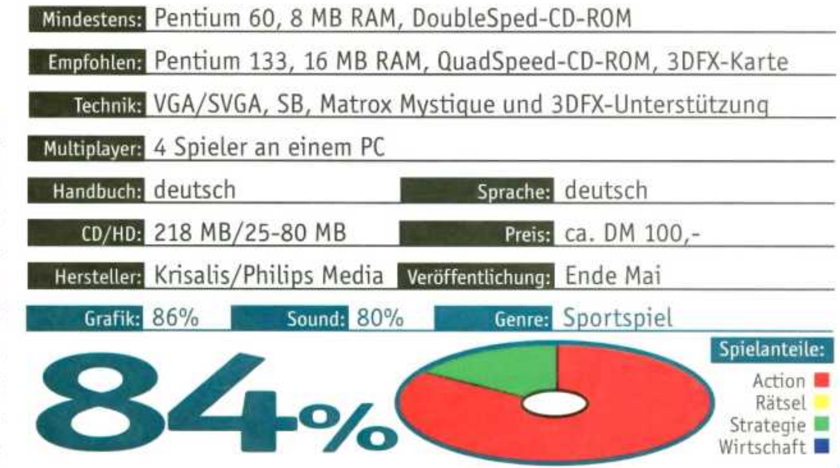
Das dauert... Im Realismus-Modus hat es Krisalis mit den Animationen deutlich übertrieben, der Spielfluß wird zu sehr gestört.



Eine gelungene Parade! Die Torwartintelligenz ist durchaus beachtlich, bei „Bananenschüssen" haben die Goalies aber Probleme.

KOMMENTAR

» UEFA Champions League setzt voll auf Spielfluß – und stellt sich aufgrund einiger unnötig langer Animationen im Realismus-Modus fast selbst ein Bein. Abgesehen von diesem Fauxpas stimmt das Gamedesign. Die leicht zu erlernende Steuerung erlaubt flüssige Kombinationen und spricht im Vergleich zu FIFA eindeutig den actionorientierten Fußballspieler an. Anhand des Tacti Grid-Systems lassen sich eigene Aufstellungen problemlos an den individuellen Spiel-Stil anpassen. Ein paar zusätzliche Optionen hätten es schon sein dürfen, doch auch so kann UEFA Champions League beinahe zur Genre-Referenz aufschließen. Fußballfans sollten zuschlagen und sich auf mögliche Konter der Konkurrenz freuen. «



Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSped-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3DFX-Karte		
Technik:	VGA/SVGA, SB, Matrox Mystique und 3DFX-Unterstützung		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	218 MB/25-80 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Krisalis/Philips Media	Veröffentlichung:	Ende Mai

Grafik: 86% | Sound: 80% | Genre: Sportspiel

84%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Erster ernstzunehmender Konkurrent für FIFA ´97 «



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D GAME CREATION SYSTEM	DA	29,90
3D FILMSTUDIO / WIN 95 -Microsoft-	KD	69,90
3D ULTRA MINIGOLF	**KD**	**49,90**
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
9 - THE LAST RESORT	DA	79,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
A-10 CUBA	DA	49,90
ABARON	DA	29,90
ABUSE	KD	65,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER	**DA**	**69,90**
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	**KD**	**79,90**
ADVENTURES OF LOMAX*	**DA**	**59.90**
AFTERLIFE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	69,90
AFTERLIFE (updatefähig)	**DA**	**39,90**
AGE OF SAIL	KD	79,90
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2	**KD**	**79,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**49,90**
ALIEN TRILOGY	KD	39,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND	**KD**	**69,90**
AMERICAN DREAM	KD	39,90
AMERIKA 1861-65	**KD**	**29,90**
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	69,90
ANVIL OF DAWN	KD	29,90
ARCHIBALS APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	KD	79,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ATLANTIS*	**KD**	**79,90**
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BANZAI BUGS	**KD**	**59,90**
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	69,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLEGROUND: ARDENNES	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: SHILOH	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	**E**	**39,90**
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BAZOOKA SUE	KD	79,90
BEAVIS & BUTTHEAD: Calling all Dorks	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: LITTLE THINGIES	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: WIENER TAKES ALL	DA	24,90
BEDLAM	DA	75,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	**KD**	**29,90**
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	**DA**	**79,90**
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	79,90
BLUE BYTE COLLECTION: HISTORY LINE, BATTLE TEAM 2, DIE SIEDLER CLASSIC	**KD**	**39,90**
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BOONG!!	KD	49,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	DA	24,90
BUBBLE BOBBLE	DA	39,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	39,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	39,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95, DOS	KD	49,90
CARIBBEAN DISASTER	KD	9,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIV NET	E	29,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE: CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	69,90
CLUEDO - DER MEISTERDETEKTIV (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COLONY (M.U.L.E. REMAKE)	**DA**	**24,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE: C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg.	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	**KD**	**29,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONSPIRACY	DA	24,90
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	**KD**	**89,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**49,90**

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CROW: CITY OF ANGELS	**DA**	**65,90**
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES + MARTINI RACING	**KD**	**59,90**
CRUSADE (Greenwood)	KD	19,90
CRUSADER - NO REGRET	**KD**	**39,90**
CYBERIA 2	KD	69,90
CYBER GLADIATORS	KD	79,90
D	DA	24,90
DAGGERFALL -ENGL. VERSION-	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARK REIGN*	**DA**	**75,90**
DARKLIGHT CONFLICT	**KD**	**79,90**
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	69,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	29,90
DER PLANER & EXTRA DISK	KD	19,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	**KD**	**79,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	**DA**	**69,90**
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	**KD**	**19,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	KD	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DOMINIUM*	**KD**	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS	KD	75,90
DRAGON DICE (AD&D)*	**DA**	**69,90**
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3	**KD**	**75,90**
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	**KD**	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTH 2140	**KD**	**39,90**
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	39,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	KD	69,90
EGYPTIA	DA	49,90
EISHOCKEY MANAGER	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	19,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	**KD**	**69,90**
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA CLASSICS)	KD	9,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FALLEN HAVEN	KD	69,90
FALLOUT / DOS, WIN95*	DA	69,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	39,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	**KD**	**75,90**
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	**KD**	**69,90**
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MUENCHEN II MULTIMED.	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY VENEDIG	**DA**	**49,90**
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	**KD**	**79,90**

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	**DA**	**449,90**
FORMULA CART*	**DA**	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES: INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FORMULA ONE GP 2 FAHRERTRAINING	KD	29,90
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FRANKENSTEIN / WIN 95	KD	29,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	E	69,90
FRONT PAGE SPORTS: GOLF*	KD	69,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)	KD	59,90
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME	**KD**	**65,90**
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	**KD**	**49,90**
GENE MACHINE	KD	65,90
GENE WARS	KD	35,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	E	19,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRID RUN*	DA	59,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION*	**KD**	**79,90**
GUBBLE	KD	49,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	**KD**	**39,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen*	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	**KD**	**65,90**
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**KD**	**79,90**
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	59,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	85,90
IM1 A2 ABRAMS PANZER	**KD**	**89,90**
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95*	**KD**	**75,90**
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INFERNO	KD	29,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	79,90
INTERSTATE 76	**E**	**79,90**
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
ISNOGOUD / WIN 95	**KD**	**69,90**
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	**KD**	**79,90**
JACK ORLANDO	**KD**	**39,90**
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	79,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	**KD**	**69,90**
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JORDAN IN FLIGHT (EA Classics)	E	9,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	**KD**	**69,90**
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	**DA**	**59,90**
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	19,90
L.A. BLASTER	KD	49,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LAST DYNASTY	KD	19,90
LAST RITES*	**KD**	**59,90**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LIGHTHOUSE	KD	59,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	**KD**	**79,90**
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LOST VIKINGS 2	**KD**	**65,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2	KD	59,90
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	**KD**	**69,90**
MAD NEWS	KD	19,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
MAD TV 2	KD	69,90
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	**KD**	**69,90**
MDK	**KD**	**65,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA RACE 2	DA	29,90
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	**KD**	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MIND GRIND	**KD**	**35,90**
MONKEY ISLAND	KD	29,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95*	**DA**	**75,90**
MUTATION OF J.B.	KD	39,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NAVIGO ADVENTURE BOX: KARMA, EVOCATION, JEWELS O. T. ORACLE	**KD**	**39,90**
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NECRODOME	**KD**	**29,90**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 95	KD	9,90
NHL 97	KD	79,90
NHL OPEN ICE	DA	79,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	**E**	**19,90**
ORION BURGER	KD	79,90
OTHELLO (HASBRO)	KD	39,90
OUTLAWS (updatefähig)	**DA**	**79,90**
OUTPOST 1.5	KD	19,90
OVERLORD (White Label)	E	19,90
PANDEMONIUM*	**DA**	**69,90**
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT PINBALL	DA	4,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	**KD**	**39,90**
PGA EURO GOLF CLASSIC	**DA**	**29,90**
PHANTASMAGORIA 1	**KD**	**49,90**
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	**DA**	**59,90**
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PINBALL FANTASIES DELUXE	DA	19,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	24,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	69,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	E	69,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	**KD**	**69,90**
PRIMAL RAGE	DA	14,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - THE DARKENING incl. Lösung	**KD**	**59,90**
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	**KD**	**65,90**
PROJECT PARADISE	KD	69,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
PYST	**KD**	**19,90**
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	**KD**	**39,90**
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	KD	59,90
RAN SOCCER	KD	24,90
RASENMÄHERMANN	KD	29,90
RAVAGE D.C.	DA	69,90
RAVE SHUTTLE COSMIC CHALLENGE	KD	59,90
RAYMAN	DA	29,90
RE-LOADED	**KD**	**59,90**
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL ASSAULT 2	DA	39,90
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
REDNECK RAMPAGE*	**DA**	**69,90**
RETURN FIRE	**DA**	**29,90**
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISE 2: RESURRECTION	KD	19,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROAD RASH / WIN 95	KD	59,90
ROBOTRON X*	DA	69,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

WIAL SHOP/MrGame's DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

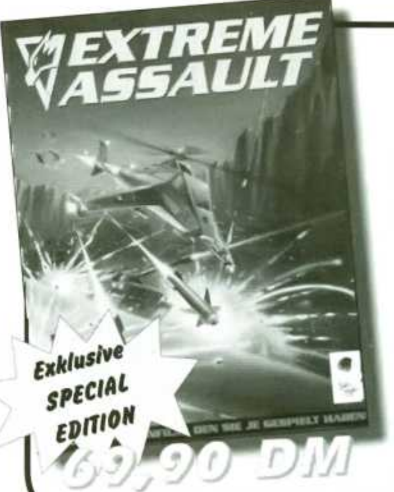
WIAL SHOP/MrGame's NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PC-HILFE
0190 - 77 88 88
Ein Service der MrGame's GmbH in Zusammenarbeit mit der WIAL GmbH
Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

... SCHON WIEDER WAS ZU FEIERN!!!

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

*Wir haben umgebaut und bieten Euch jetzt auf 2 ETAGEN alles, was das Herz des Computerspielers begehrt und noch viel mehr. Ab sofort findet Ihr bei uns **angefangen bei Spielen über Multimedia und Edutainment bis hin zum Zubehör** alles für die perfekte Computerunterhaltung ... am **9. und 10. Mai** gibt's dann eine **riesige Wiedereröffnung** mit der **Premiere von EXTREME ASSAULT**, Verlosungen und natürlich vielen unwiderstehlichen Spitzenangeboten...*



EXTREME ASSAULT
- knallharte Action im Helikopter und Panzer
- unglaublich realistische SVGA-3D-Umgebung
- digitale Sprachausgabe und CD-Audio
- ausbaubare Waffensysteme
- 5 Einsatzgebiete, insgesamt ca. 50 Missionen

Eröffnungsgewinnspiel*:

1. Preis:
Exklusive "Extreme Assault"-Jacke
2. Preis:
handsigniertes "Extreme Assault"-Spiel
3. Preis:
ein signiertes Shirt

* Verlosung am 10. Mai in Augsburg

DER BESTE ACTIONFILM, DEN SIE JE GESPIELT HABEN ...

WIAL jetzt auch im Internet: www.wial.de

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY (SIERRA) 14 SPIELE DER "KINGS QUEST"-DESIGNERIN	**E**	**69,90**
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	19,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER*	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	19,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	29,90
SCARAB / WIN 95	**DA**	**69,90**
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SCORCHER	DA	79,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER*	**KD**	**69,90**
SEAWOLF SSN-21	DA	24,90
SECRETS OF THE LUXOR	DA	99,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	DA	54,90
SHADOW OF THE COMET (White Label)	KD	29,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION)	KD	79,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE: INCL. SIEDLER 1, SIEDLER 2, SIEDLER 2 MISSION UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
SIEDLER CLASSIC	KD	24,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM SPECIAL COLLECTION: SIM TOWN, SIM ANT, SIM ISLE, SIM LIFE	**KD**	**79,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION / DOS,WIN95	KD	59,90
SIM CLASSICS 2 (A-TRAIN, EARTH, FARM)	KD	29,90
SIM GOLF	KD	69,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	19,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIM TUNES	KD	69,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SIMPSONS CARTOON STUDIO	**KD**	**65,90**
SLAM TILT (21ST CENTURY)	DA	54,90
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADES	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPACE BUCKS	DA	39,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	39,90
SPACE MARINES	**KD**	**9,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPEED RAGE	**DA**	**29,90**
SPEEDSTER*	**DA**	**69,90**
STADT DER VERLORENEN KINDER	KD	75,90
STAR CONTROL 3	DA	59,90
STAR FIGHTER 3000	**DA**	**29,90**
STAR FLEET ACADEMY*	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	E	69,90
STARS!	**KD**	**59,90**
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: VOYAGER	E	59,90
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	**KD**	**59,90**
STEEL PANTHERS 1	**KD**	**29,90**
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER	KD	59,90
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	**DA**	**19,90**
SUPER EF 2000	KD	79,90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	E	24,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	**KD**	**35,90**
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TEN PIN ALLEY / WIN 95	DA	75,90
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	79,90
TEST DRIVE OFFROAD*	**DA**	**79,90**
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	KD	34,90
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	DA	99,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	E	9,90
THEME HOSPITAL	**KD**	**75,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	**KD**	**39,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
TIME WARRIOR	DA	54,90
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG Disney	DA	79,90
TIMON & PUMBAAS DSCHUNGELFLIPPER*	**DA**	**35,90**
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TIME PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOM CLANCY SSN	**KD**	**54,90**
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TOSHINDEN	KD	35,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TOY STORY ACTION SPIEL (Disney)	DA	54,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TRIVIAL PURSUIT	KD	69,90
TUNNEL B1	KD	79,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	DA	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	**KD**	**69,90**
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	KD	49,90
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	KD	39,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VERSAILLES 1685	KD	69,90
VIKINGS (GT INTERACTIVE)	KD	39,90
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	39,90
VIRTUAL POOL	DA	24,90
VIRTUAL SNOOKER	DA	29,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	**KD**	**39,90**
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	39,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	**DA**	**59,90**
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	E	59,90
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WINZER DELUXE	KD	39,90
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	**KD**	**69,90**
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	**KD**	**29,90**
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	**DA**	**69,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	**KD**	**35,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	**DA**	**79,90**
YAHTZEE	DA	45,90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	**KD**	**49,90**
ZOMBIEVILLE*	**DA**	**69,90**
ZORK SPECIAL EDITION	**KD**	**79,90**

CD-ROM MULTIMEDIA

Titel		Preis
101 DALMATINER DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
ADI JUNIOR 2 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils		49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils		65,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils		65,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils		65,90
ALADIN SPIELEPARADIES	**KD**	**79,90**
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	E	39,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	KD	85,90
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	**KD**	**79,90**
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	**KD**	**79,90**
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
MUSÉE D' ORSAY	KD	79,90
nTV JAHRESRÜCKBLICK 96	KD	39,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PETER GABRIEL'S EVE	**DA**	**79,90**
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	**KD**	**79,90**
PRINT ARTIST 4.0	**KD**	**39,90**
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	**KD**	**79,90**
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90

CD-ROM MULTIMEDIA

Titel		Preis
WELT DER WUNDER 2	**KD**	**29,90**
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WINNIE PUH U. D. HONIGBAUM (DISNEY)	**KD**	**69,90**
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

PC Zubehör

Artikel		Preis
ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		69,90
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		139,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	**DA**	**229,90**
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	**DA**	**399,90**
MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN		**99,90**
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		**79,90**
MEGAPAD XII (SAITEK)		35,90
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
MICROSOFT SIDEWINDER PRO & HELLBENDER		109,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**419,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		279,00
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		89,90

SONY Playstation Games

Titel		Preis
ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
BATTLE STATIONS	**DA**	**85,90**
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	**KD**	**99,90**
CRASH BANDICOOT	DA	99,90
DARKLIGHT CONFLICT*	**DA**	**85,90**
DARK FORCES	**DA**	**89,90**
DESTRUCTION DERBY 2	DA	99,90
EXHUMED*	DA	89,90
FIFA SOCCER 97	KD	85,90
FORMEL 1	DA	99,90
HEAVENS GATE	**DA**	**85,90**
HEXEN	**DA**	**89,90**

SONY Playstation Games

Titel		Preis
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	**DA**	**85,90**
LIFEFORCE: TENKA*	**DA**	**85,90**
LITTLE BIG ADVENTURE	**KD**	**85,90**
MAGIC - THE GATHERING*	DA	89,90
MADDEN 97	DA	85,90
MECHWARRIOR 2	**KD**	**85,90**
MICRO MACHINES V3	**KD**	**85,90**
NANOTEK WARRIOR*	DA	85,90
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA IN THE ZONE 2	**DA**	**85,90**
NBA LIVE 97	DA	85,90
NEED FOR SPEED 2	**KD**	**85,90**
NHL HOCKEY 97	DA	85,90
OVERBLOOD*	**KD**	**85,90**
PANDEMONIUM	DA	89,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PLAYER MANAGER	**KD**	**85,90**
PORSCHE CHALLENGE	**KD**	**95,90**
REBEL ASSAULT 2	**DA**	**95,90**
RESIDENT EVIL	DA	85,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
SIM CITY 2000	KD	95,90
SOVIET STRIKE	KD	85,90
SPACE JAM	**KD**	**85,90**
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
SUIKODEN	KD	99,90
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	DA	99,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	KD	85,90
TOBAL NO. 1	DA	85,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNG	**KD**	**89,90**
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TUNNEL B1	DA	85,90
TWISTED METAL 2	DA	85,90
VICTORY BOXING	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	KD	85,90
WHIZZ*	DA	79,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WING COMMANDER 4*	**KD**	**89,90**
WIPE OUT 2097	DA	95,90
X2	DA	85,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL		**299,00**
ANALOG JOYSTICK (SONY)		119,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS		69,90
JOYPAD		59,90

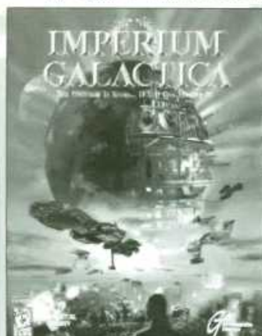
NINTENDO 64

Titel		Preis
NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**399,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
NINTENDO ORIGINAL JOYPAD N64	**DA**	**59,90**
UNIVERSAL ADAPTER (USA/JAPAN)	**E**	**49,90**
FIFA64 N64	**DA**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**119,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**95,90**
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**139,90**
TUROK N64	**KD**	**139,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION	**E**	**139,90**
WAVERACE N64	**KD**	**89,90**
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64	**DA**	**139,90**



Interstate 76
Vor Ihnen der Highway ... hinter Ihnen der Tod. Machen Sie sich bereit für ein rennen auf heißen Tracks mit noch heißeren Autos und einem Waffenarsenal, das die Fahrt zum Höllenritt werden läßt und das in 30 Missionen. Spielbar auch mit Modem bzw. im Netzwerk.

Kompl. Engl. 79,90



Imperium Galactica
Nach dem Zusammentreffen der Menschen mit verschiedenen Alien-Rassen hat sich ein intergalaktisches Imperium gebildet. Im Lauf der Zeit zerfällt es in kleine Reiche und so liegt es an Ihnen, sich als Führer eines solchen Reiches bis zum Großadmiral der Föderation hochzuarbeiten.

Kompl. Dt. 75,90

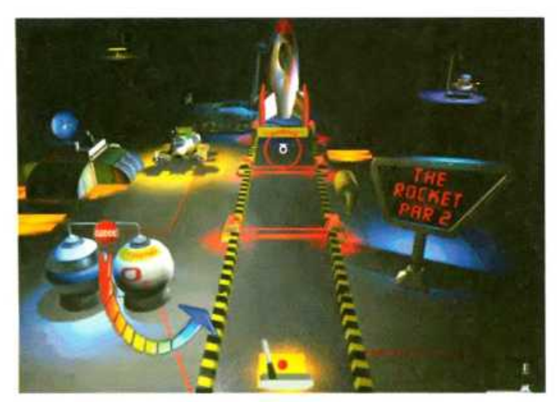


UEFA Champions League
Endlich ist es da, das offizielle UEFA Fußballspiel mit allen Teams und Spielern der Saison 96/97. Sie bestimmen Aufstellung und Taktiken und führen die Vertragsverhandlungen mit Spielern und Sponsoren.

Kompl. Dt. 69,90

3D Ultra Minigolf

Nachdem zig Rennspiele mit Miniaturautos aufwarten, kann jetzt auch Mini gegolft werden, wenn große Golfplätze Angst einjagen.



Hier müssen Sie Ihren Ball an den Lasersperren vorbeibugsieren, dann startet die Rakete.

Sierra schickt Sie bei 3D Ultra Minigolf auf 18 gerenderte Bahnen verschiedenster Thematik. Die Raketenabschußrampe wurde ebenso mit einem Winzlingloch versehen wie der Dino-Park oder die Raubritterburg. Die Bahnen bekommen Sie allerdings immer nur aus mehreren vorberechneten Perspektiven zu sehen, was der Übersichtlichkeit oftmals mehr als abträglich ist. Wenigstens darf gewählt werden, ob Sie Ihr Bällchen mittels Swing-O-Meter voranschubsen oder lieber mit der Maus Power geben möchten. Bei beiden Steuerungsarten erweist sich die Ballphysik allerdings als Stolperfalle, eine richtige Dosierung der Schlagstärke erfordert viel Übung. Trotz einiger versteckter Ballfallen und physikalischer Geheimnisse haben Sie die 18 Kurse in der Regel schon in knapp einer Stunde das erstemal durchgespielt, Langzeitmotivation suchen Sie daher trotz diverser Multiplayer-Modi vergebens, da helfen dann auch die teilweise witzig animierten Screens und der integrierte Multiplayer-Modus nicht mehr.

Christian Bigge

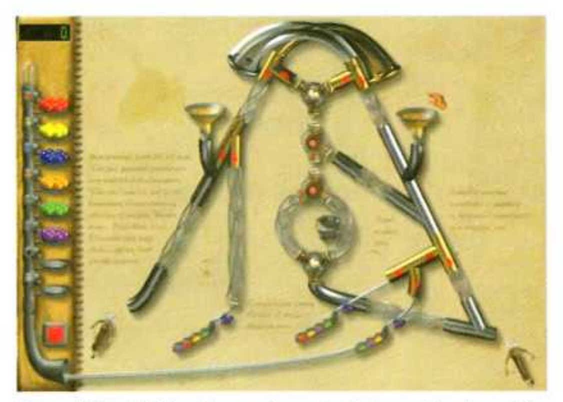
Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC, Netzwerk, 2 Spieler Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	150 MB/10 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Sierra	Veröffentlichung:	Mai
Grafik: 72%	Sound: 64%	Genre: Sportspiel	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

43%

» Zu kurzer Spaß mit Wischiwaschi-Ballphysik «

Marble Drop

Grübelspiele wie Incredible Machine sind ideale Pausenfüller und können sogar kurzzeitig bemerkenswert viel Spielspaß bieten.



Die Möglichkeiten des Spielers in Marble Drop sind für ein Denkspiel viel zu begrenzt.

Nach einem ganz ähnlichen Prinzip wurde auch Marble Drop von Maxis gestrickt. Eins haben alle Spiele dieser Gattung gemeinsam: das verblüffend simple Spielprinzip. In Marble Drop stehen Sie vor einem komplexen Konstrukt aus Bahnen, Brücken, Kanonen, Kleber, Brenner, Freezer, Schalter und vielem mehr, durch das farbige Murmeln ins sichere Ziel geschickt werden sollen. Allerdings sind Ihre Möglichkeiten ziemlich begrenzt. Sie können nur entscheiden, wann eine Murmel welcher Farbe in welchen der mindestens zwei Starttrichter in die Bahn geworfen wird. Der Rest ergibt sich aus dem Aufbau des Puzzles, das sich vorher beliebig untersuchen läßt. Der Gag an dem Murmelspiel: Während die Kugeln die Bahn durchqueren, aktivieren sie Schalter, laden eine Kanone oder lösen Sprungfedern aus. Somit ist das Schicksal einer weiteren Kugel, die in den gleichen Trichter geworfen wird, meist ein anderes. Genau dies ist der Haken von Marble Drop. Könnte man rein theoretisch den Weg der Kugel vorhersagen, ist es viel einfacher, nach dem Trial and Error-System vorzugehen. Nachdem es insgesamt nur 50 Level gibt, läßt sich das Denkspiel an einem Nachmittag, wenn auch nicht mit Höchstpunktzahl, durchspielen.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch/einfach
CD/HD:	200 MB/90 MB	Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Maxis	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 68%	Sound: 25%	Genre: Denkspiel	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

52%

» Das Denkspiel für Murmeltiere «

Speedster

Zehn Fahrzeuge in zwei Rennklassen stehen Ihnen in diesem 3D-Rennspiel von Psygnosis zur Auswahl.



Dumm gelaufen! Unter VGA sehr schnell, aber häßlich, mit SVGA lahm und hübsch.

Diese müssen Sie auf zunächst vier Strecken zu Siegen kurven, damit weitere Kurse freigeschaltet werden. Ihren Boliden der Super-Sportwagen- oder Off Road-Klasse steuern Sie aus einer Schräg-von-hinten-Ansicht, andere Kameraperspektiven sind nicht wählbar. Die landschaftlich hübsch ausgestalteten Pisten machen besonders unter SVGA einiges her, dafür sind sie aber im Anfänger-Modus selbst auf einem HighEnd-Pentium fast unspielbar langsam, so daß Speedster schnell zum „Schleichster" mutiert. Durch abschaltbare Grafikdetails oder VGA-Auflösung läßt sich das zwar vermeiden, dann verschleiert sich der Bildschirm aber schnell zum Pixelbrei, und die Atmosphäre sackt unweigerlich in niedrigste Regionen herab. Auch der Schwierigkeitsgrad des Rennspiels wirkt unausgewogen: Gewinnen Sie als Einsteiger locker alle Rennen auf Anhieb, haben Sie in den späteren Modi schon Schwierigkeiten, überhaupt die Rückleuchten des Führenden zu Gesicht zu bekommen. Mirror- und Ghost-Modus, exakte Steuerung, Rock-Soundtrack und Multiplayer-Splitscreen sind zwar gelungen, kaschieren aber nicht den faden Gesamteindruck.

Christian Bigge

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 200, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	2 Spieler Splitscreen		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	300 MB/1-140 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	Mai
Grafik: 60%	Sound: 64%	Genre: Rennspiel	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

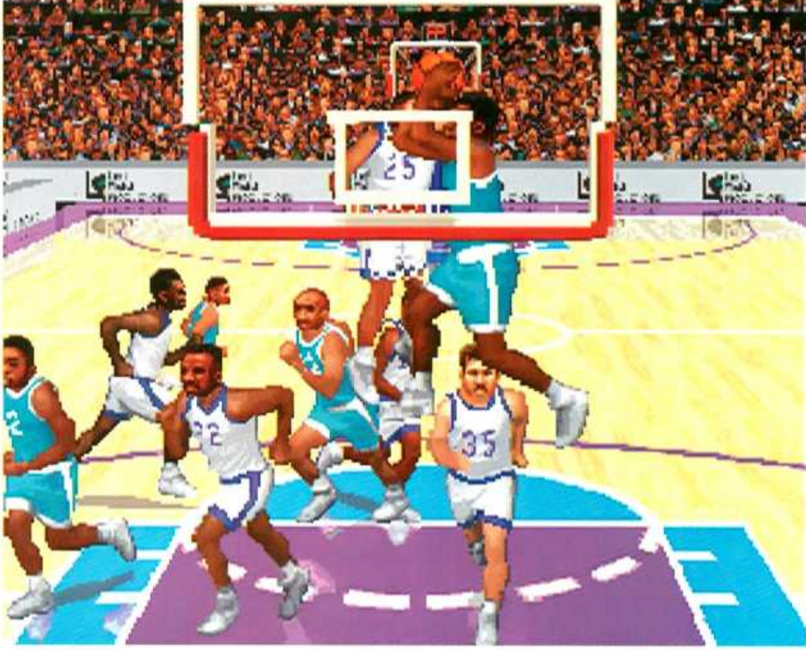
56%

» Zu langsam für ein Rennspiel. Schade! «

Slam 'N Jam • Sportspiel

RUN AND GUN

Pünktlich zur heißen Phase der NBA- Playoffs bläst auch BMG Interactive zur Korbjagd. Zur Auswahl stehen zwar alle NBA Teams, allerdings nicht mit den neuesten Saisondaten. Stattdessen setzte man auf die Erfahrung altgedienter Koryphäen wie Magic Johnson und Kareem Abdul Jabbar.



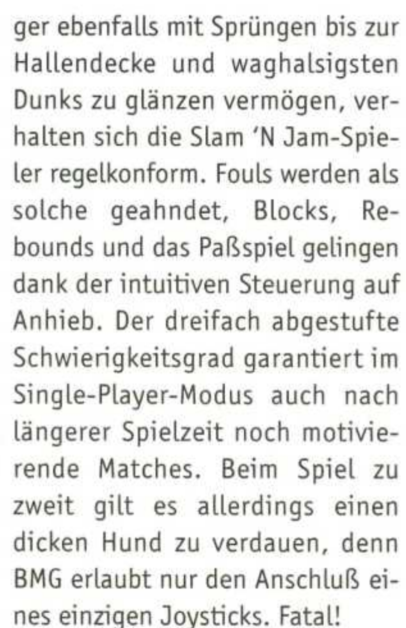
Gedrängel unter dem Korb, auch bei Dunks sind noch Blocks möglich.



Selbst Carl Lewis kann von solchen Sätzen nur träumen.

Häßlich! Die Slam 'N Jam-Menüs.





Was soll´s, Realismus muß ja bei einem actionorientierten Basketballspiel nicht an erster Stelle stehen, wie bereits die Konkurrenten NBA Hangtime und NBA Jam Extreme lehrten. Im Gegensatz dazu stehen sich auf dem Slam 'N Jam Spielfeld auf jeder Seite 5 Athleten gegenüber, wartet also doch eine Simulation auf Sie? Nicht nur die Spielmodi Saison, Playoffs und Freundschaftsspiel lassen darauf schließen, auch, was auf dem glatten Parkett geboten wird, kommt Basketball sehr nahe. Bis auf die Tatsache, daß die Korbjäger ebenfalls mit Sprüngen bis zur Hallendecke und waghalsigsten Dunks zu glänzen vermögen, verhalten sich die Slam 'N Jam-Spieler regelkonform. Fouls werden als solche geahndet, Blocks, Rebounds und das Paßspiel gelingen dank der intuitiven Steuerung auf Anhieb. Der dreifach abgestufte Schwierigkeitsgrad garantiert im Single-Player-Modus auch nach längerer Spielzeit noch motivierende Matches. Beim Spiel zu zweit gilt es allerdings einen dicken Hund zu verdauen, denn BMG erlaubt nur den Anschluß eines einzigen Joysticks. Fatal!

Innen hui, außen pfui

Technisch ist Slam 'N Jam hoffnungslos veraltet. Die SVGA-Grafik ist zwar rasend schnell, darf aber auch nur im farbarmen Halbzeilenmodus bestaunt werden. Unterschiedliche Kameraperspektiven sind Fehlanzeige, dafür ist der englische Spielkommentar ist nicht sonderlich aufdringlich, und Funkmusik im Hintergrund scheint für Basketball-Titel beinahe obligatorisch zu sein. Aufgrund des verbockten Multiplayer-Modus sollten Sie vor dem Kauf auf jeden Fall probespielen, auch wenn die gebotene Actionkost allein nicht zu verachten ist.

Christian Bigge



Drei-Punkte-Würfe sollten Sie nur mit dem Point- oder Shooting Guard versuchen. Spiele werden hier unter dem Korb gewonnen.

KOMMENTAR

» Spielerisch kann man Slam 'N Jam Qualitäten nicht absprechen. Die hohe Geschwindigkeit des gut steuerbaren Spektakels muß zwar auf Kosten einer veralteten Grafik erkauft werden, dafür spielt man im Gegensatz zur Konkurrenz tatsächlich mit 5 gegen 5, was für mehr Realismus sorgt. Daß man allerdings die Unterstützung für einen zweiten Joystick vergessen hat, ist für ein actionlastiges Sportspiel ein fast unverzeihlicher Designfehler. «

Mindestens:	486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA Halbzeilenmodus, SB		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	27 MB/27 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	BMG Interactive	Veröffentlichung:	Mai

Grafik: 39% Sound: 60% Genre: Sportspiel

61 %

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Mit Einzelspieler-Qualitäten trotz mieser Technik «

Extreme Assault • Action

TOUR DE FORCE



Schon Ende letzten Jahres überraschte Blue Byte die Spielergemeinde mit Schleichfahrt. Im besten Origin-Stil fand man sich in einem technisch höchst eindrucksvollen Söldner-Epos wieder. Entwickelt aber wurde das Unterwasser-Spektakel von der deutschen Entwicklertruppe Massive. Mit Extreme Assault legen die Mühlheimer nun ihr eigenes Meisterstück in Sachen 3D-Engine vor.



Was wären Computerspiele ohne Außerirdische? Die Besucher aus dem All sind seit Anbeginn der Unterhaltungssoftware-Ära fester Bestandteil der Konzeptbücher aller Designer. Besonders in Actionspielen müssen die Ausgeburten der menschlichen Phantasie ein ums andere Mal ans Werk. Dabei treten Sie selten als kleine grüne Männchen mit zum Gruß erhobenen Gliedmaßen in Erscheinung. Nein, in Computerspielen sind Außerirdische wahre Killermaschinen, die unersättlich und gnadenlos jeder anderen Art ans Leder wollen, besonders uns Menschen. Auch Extreme Assault nutzt diesen Ausgangspunkt für den Einsatz einer neuen 3D-Engine. Zu Beginn des Action-Knüllers erhebt man sich als Testpilot des Hubschrauber-Prototypen Sioux F-23 in die Lüfte, um mysteriöse militärische Operationen aufzuklären. Im weiteren Spielverlauf stellt sich heraus, daß eine Alien-Rasse seit geraumer Zeit unentdeckt ihr Unwesen auf und vor allem unter der Erde treibt. In riesigen Fabrikanlagen und Bunkern haben sich die unerwünschten Gäste eingenistet und scheinen alles darauf vorzubereiten, die Erdatmosphäre für ihre Zwecke umzuwandeln.

Explosives Duo

Ganz wie der überraschte Testpilot darf man sich ohne viel Vorbereitung in den Pilotensessel schwingen, denn bei Extreme Assault wird keinerlei Simulationsanspruch erhoben. Der Fantasie-Helikopter läßt sich kinderleicht aus einer Cockpitperspektive manövrieren, die das menschliche Blickverhalten simuliert. Übersichtlich eingeblendet sind die wichtigsten Anzeigen für die drei Waffensysteme (Razor Gun, Laser Cannon, Fire Flash) und Extrawaffen (Lenkrakete, Smartbomb, Thunderbolt). Ein Balken zeigt die eigene Schildenergie, ein Radarschirm erfaßt gegnerische Positionen in mehreren Entfernungsstufen. Die Laser Cannon wird über ein starres Fadenkreuz mit Vorhaltepunkt ins Ziel gebracht, alle anderen Waffen hingegen treffen "gelockte" Gegner innerhalb ihrer Reichweite automatisch. Dabei belegt das HUD die so Anvisierten mit einem Balken, der über deren Zustand Auskunft gibt. In bester Action-Tradition stehen darüber hinaus zahlreiche Power-Ups zur Verfügung, die von gegnerischen Wracks freigegeben werden oder sich in Geheimräumen befinden. Da gibt es zuallerst natürlich Munition und Schildenergie, aber



VERGLEICH

Mit seiner supermodernen Grafik-Engine hat es Extreme Assault natürlich leicht gegen direkt vergleichbare Spiele, die alle schon mindestens ein Jahr auf dem Buckel haben. Lediglich Interplays Descent 2 kann aufgrund eines ähnlich anspruchsvollen Level-Designs noch mithalten. Welche Entwicklungsschritte innerhalb von zwölf Monaten möglich sind, verrät ein Blick auf Core Designs Thunderhawk 2 und EA's Shockwave Assault: wirklich krass!

Spiel	Wertung
Extreme Assault	88%
Descent 2	86%
SWIV3D	82%
Thunderhawk 2	72%*
Shockwave Assault	70%*

*abgewertet



Bedächtig schwebt der Sioux F-23 über einer riesigen Fabrikanlage.



Ein Geheimraum voller Power-Ups. Gut ist der Transparenzeffekt der farbigen Corona zu sehen, die die Extras im Dunkeln aufleuchten läßt.



Herrliche Landschaften im übersichtlichen Blickfeld. Das angedeutete Cockpit schwenkt bei Lenkbewegungen trägheitsverzögert mit.

auch die Primärbewaffnung läßt sich so in neun Stufen weiter ausbauen. Doch damit nicht genug: In den tiefen Felsbunkern und riesigen unterirdischen Anlagen ist ein Hubschrauber zuweilen fehl am Platze; deshalb darf an bestimmten Stellen in einen Kampfpanzer umgestiegen werden. Der T1 steht seinem luftigen Kollegen in Sachen Steuerbarkeit und Durchschlagskraft in nichts nach, zumal er mit derselben Bewaffnung ausgestattet ist.

Optische Leckerbissen

Die hehre Befreiung der Menschheit gliedert sich in sechs sog. Einsatzgebiete, die sich jeweils aus ca. zehn Missionen zusammensetzen. Auf die bevorstehenden Aufgaben wird man per Funk und Videobild vorbereitet, wobei keine Render- oder gar Filmsequenzen zum Einsatz kommen, denn die 3D-Engine liefert in Echtzeit ausreichend beeindruckende Bilder. Eine gute Idee ist die Verknüpfung der vier Schwierigkeitsgrade mit der Zahl spielbarer Levels. Nur in den beiden höchsten Schwierigkeitsgraden stehen alle Einsatzgebiete zur Verfügung, während im einfachsten gerade 20 Missionen zu bestehen sind. Um die beiden letzten Einsätze zu erreichen, muß man daher schon einige Flugstunden in Kauf nehmen. Denn auch wenn die 20-köpfige Gegner-Brut oft blind ins Verderben fährt und fliegt, ist sie zahlenmäßig weit überlegen. Außerdem wurde sie von den Designern so geschickt plaziert, daß es immer wieder zu unangenehmen Überraschungen kommt. Überhaupt zeichnet sich Extreme Assault neben der grafischen Qualität durch den komplexen und erstaunlich abwechslungsreichen Levelaufbau aus, der immer wieder neue Herausforderungen bietet und für Aha-Erlebnisse sorgt. Neben Höhlen- und Tunnelsystemen darf man sich durch Dschungel-, Vulkan- oder Eislandschaften mühen, die allesamt herrlich anzuschauen sind. Dafür sorgt die bereits erwähnte phänomenale 3D-Engine, die zahlreiche Auflösungen und Detailstufen bietet und unter SVGA mit 32.000 Farben ihre ganze Pracht entfaltet. Fast noch ein Novum ist die Zuhilfenahme Intels neuer MMX-Chip-Befehle, so dieser vorhanden ist. Damit jedenfalls wird den polygonbasierenden Routinen noch einmal deutlich Beine gemacht. Insbesondere die faszinierenden Transparenz- und Lichteffekte kommen dann voll zum Tragen. Bei Aktivierung der Nebeloption allerdings lassen sich auch ab einem P133 gute SVGA-Ergebnisse erzielen. In Sachen Sound überzeugen die satten Soundeffekte und die passende Sprachausgabe, während der Musik nichts Außergewöhnliches abzugewinnen ist. Anhänger des Multiplayerspiels dürfen sich in eigens für diese Option entwickelten Terrains via IPX-Netzwerk kräftig austoben.

Christian Müller



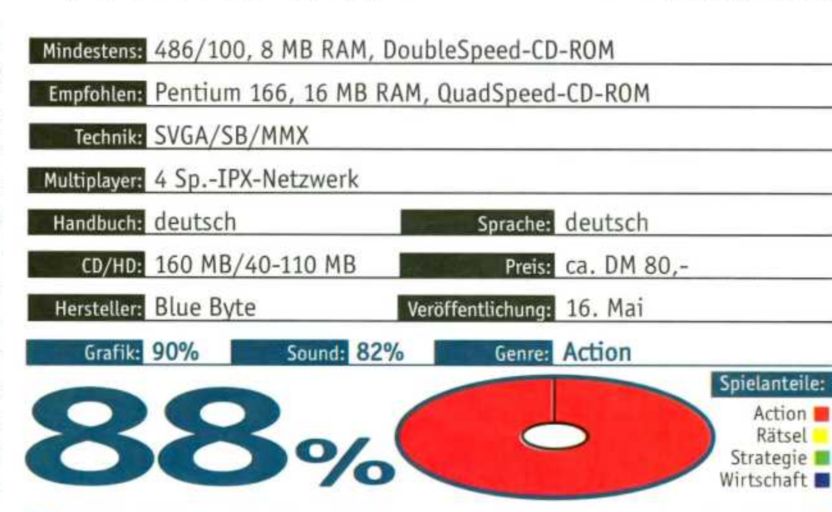
Eine unheimliche Atmosphäre herrscht in den spärlich beleuchteten unterirdischen Anlagen.



Der Panzer steht erst in späten Missionen zur Verfügung, läßt sich aber ebenso leicht steuern.

KOMMENTAR

» Spätestens jetzt ist es amtlich: Die deutschen Software-Häuser haben sich vom drögen Manager-Trauma befreit und zeigen, was sie können. Dabei galt Blue Bytes Spielepalette noch als eine der abwechslungsreichsten. Jetzt scheuen sich die Mühlheimer nicht, in die Domäne der Engländer und Amerikaner vorzudringen und ein reinrassiges 3D-Actionspiel abzuliefern. Recht so, denn die eigenentwickelte Grafik-Engine zählt zum besten, was es derzeit überhaupt zu sehen gibt. Geglückt ist zudem ein nahtloses Zusammenwirken von Technik, Gameplay und Mission-Design zu einem stimmigen und immer wieder motivierenden Ganzen. Manch einer mag die lose Aneinanderreihung von Levels und kurzen Briefings als unzeitgemäß bezeichnen oder gar eine Pilotenkarriere vermissen. Solche Sperenzchen aber wären bei Extreme Assault fehl am Platz. Schließlich handelt es sich nicht um eine Flieger-Oper, sondern um ein schnelles, kurzweiliges und unkompliziertes Actionspiel. Blue Byte: Mission erfolgreich! «



Mindestens:	486/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB/MMX		
Multiplayer:	4 Sp.-IPX-Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	160 MB/40-110 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Blue Byte	Veröffentlichung:	16. Mai

Grafik: 90% Sound: 82% Genre: Action

88%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Heli-Action mit allen Schikanen und phänomenaler Grafik «

Time Warriors • Action

ANTIKE RECKEN

Silmarils war bisher vor allem mit der Rollenspielserie Ishar und den "Lebenserhaltungs-Simulationen" Robinsons Requiem und Deus in Erscheinung getreten. Mit Time Warriors versucht sich der französische Entwickler erstmals an einem reinrassigen Kampfspiel und setzt dabei in erster Linie auf sein Know-how in Sachen 3D-Engine.

Wikinger, Griechen, Mongolen, Ägypter – die zehn Protagonisten präsentieren sich in Time Warriors wie ein Querschnitt durch die Sagenwelt vergangener Großkulturen. Im Einspieler-Modus duellieren sich die Recken nacheinander, bis der wahre Champion feststeht. Die Auseinandersetzungen werden je nach "Gastgeber" in landestypischen Arenen ausgetragen und bedürfen der virtuosen Beherrschung von Tastatur, Gamepad und Co. Über die Kombination der vier Aktionstasten lassen sich nicht allzu zahlreiche Schlagkombinationen austeilen, die durch wenige Special Moves gekürt werden können. Als Besonderheit ist der Einsatz von Hieb- und Stichwaffen zu nennen, die jedem Kämpfer zu eigen sind und sich in Schadenswirkung und Reichweite unterscheiden. Bei den Special Moves darf dann sogar etwas Magie zum Einsatz kommen. Angenehm, aber nicht selbstverständlich ist die nachvollziehbare Steuerung, die jederzeit Kontrolle über das Geschehen gibt. Die 3D-Engine erlaubt auch wirkliche Bewegungen in die dritte Dimension, wenn z. B. wie bei dem sehr ähnlichen Battle Arena Toshinden durch Sidestep oder Seitwärtsrolle blitzschnell die Position zum Gegner verändert werden kann.



Echte 3D-Welt: Angriffe können durch Sidesteps, Seitwärtsrollen oder Sprünge aus jeder beliebigen Richtung ausgeführt werden.



Antiker Schwertkampf: Der muskelbepackte griechische Halbgott ist zu Gast bei der unsterblichen Kämpferin aus dem Nildelta.



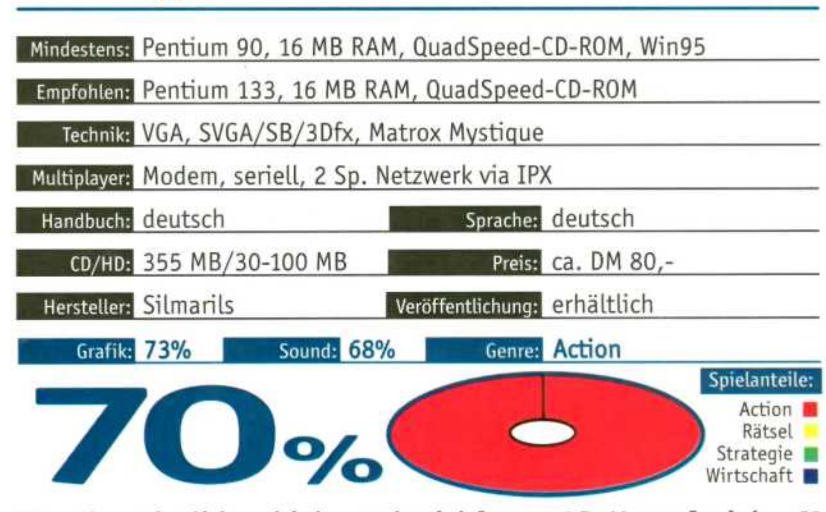
Ohne 3D-Beschleunigerkarte wirken die Texturen zwar nicht weniger detailliert, aber die Framerate sinkt doch deutlich ab.

Selbstzweck 3D-Engine
Time Warriors´ Hauptanziehungspunkt aber bleibt die respektable 3D-Engine, deren Performance sich insbesondere mit der 3D-Beschleunigung immer auf einem hohen Level zeigt und über schöne Transparenz- und Lichteffekte verfügt. Kleinere Pentium-Systeme geben sich immerhin mit der optionalen, aber unzeitgemäßen VGA-Darstellung zufrieden. Schade, daß bei der Modellierung der fein detailliert texturierten Kämpfer-Körper besonders beim Zusammentreffen der Gliedmaßen immer wieder unschöne Polygonfehler auftreten. Standard für Kampfspiele ist der Zwei-Spieler-Modus, der an einem PC, per Modem oder IPX-Netzwerk ausgetragen werden kann, durch die Möglichkeit der Teamvariationen aber einige Abwechslung bietet.

Christian Müller

KOMMENTAR

» Mit fragwürdiger Beharrlichkeit versuchen Spielentwickler in den regelmäßigen Abständen neuer Hardware-Generationen das Genre der Kampfspiele am PC zu bereichern. Dabei wird ein immer gleiches Spielprinzip meist nur neu verpackt. Auch Silmarils erweitert mit Time Warriors nichts anderes als die eigene Bibliographie. Lediglich der unterstützen 3D-Beschleunigung darf man zur Zeit noch besonderen Wert beimessen, ansonsten bleibt alles altbekannt. «



Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/SB/3Dfx, Matrox Mystique		
Multiplayer:	Modem, seriell, 2 Sp. Netzwerk via IPX		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	355 MB/30-100 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Silmarils	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 73% Sound: 68% Genre: Action

70%

» Grundsolides, hieb- und stichfestes 3D-Kampfspiel «

Viele Computerspiele blasen das Hirn aus dem Schädel. Wir blasen es wieder rein.



Unsere CD-ROM-Spiele bereiten nicht auf den Krieg vor. Sondern aufs Leben. Mit „Die Zahlenstadt“ zum Beispiel entdeckt man die Mathematik und lernt Gewichte und Größen kennen. Und „Das neue Rechtschreibspiel“ bringt einem auf witzige Weise die neue Rechtschreibung bei. Getötet wird dabei nur eins: die Langeweile. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

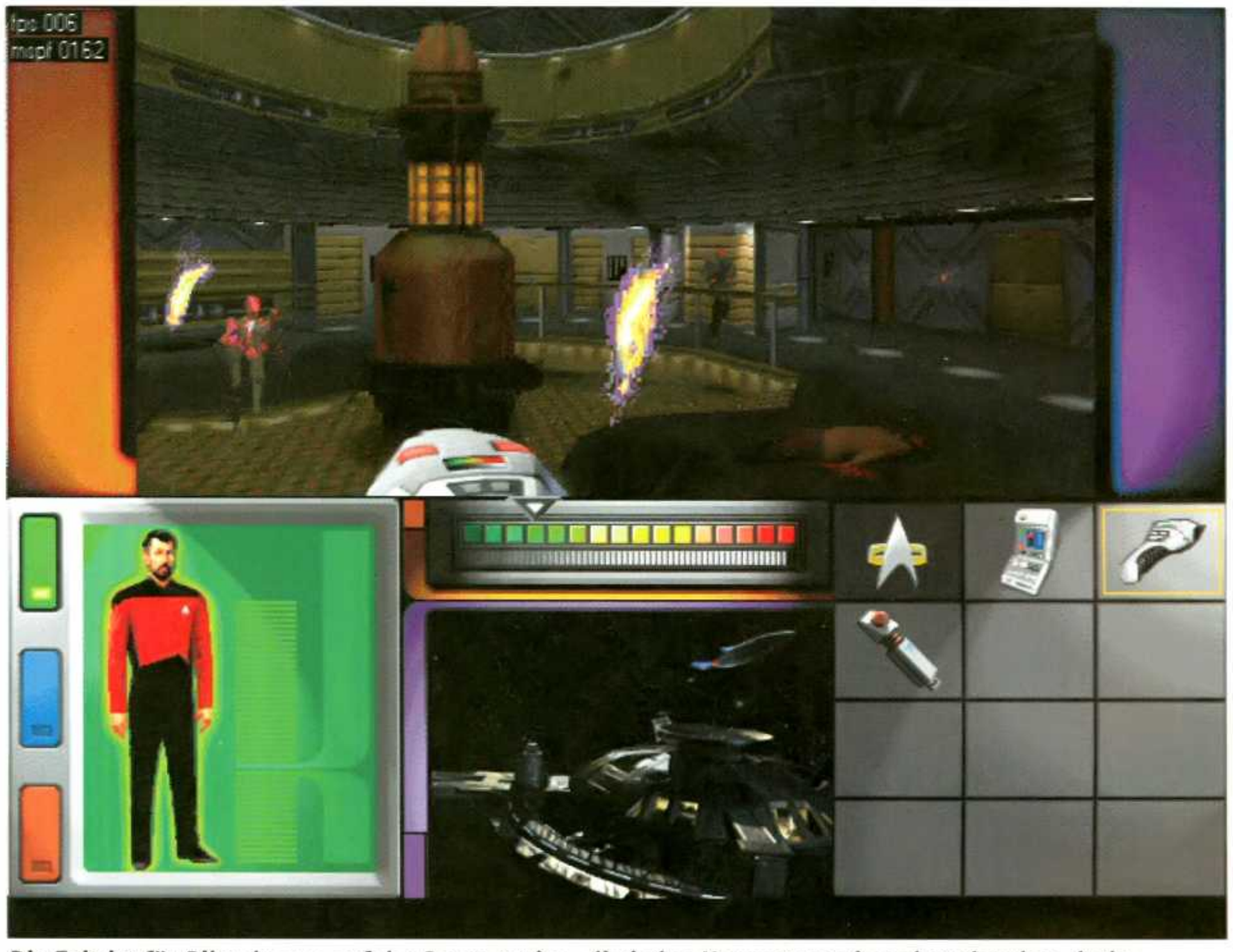
Ravensburger ®

Ravensburger CD-ROMs erhalten Sie im Elektronikhandel, in Kaufhäusern und im Buch- und Spielwarenhandel. Oder bei Erich Buck, CD-ROM-Versand, Kornhausgasse 8, 88212 Ravensburg.

Star Trek: Generations • Adventure

ALL-GIGANTEN

Als im November 1994 die Herren James T. Kirk und Jean-Luc Picard gemeinsam auf der Kinoleinwand erschienen, um mit vereinten Kräften ein Enterprise-Abenteuer zu bestehen, war die Sensation für Star Trek-Fans in aller Welt perfekt. Microprose schiebt nun ein PC-Adventure nach, das im Grunde zwar auf der Filmhandlung basiert, aber dennoch ganz neue Elemente mit einbringt.



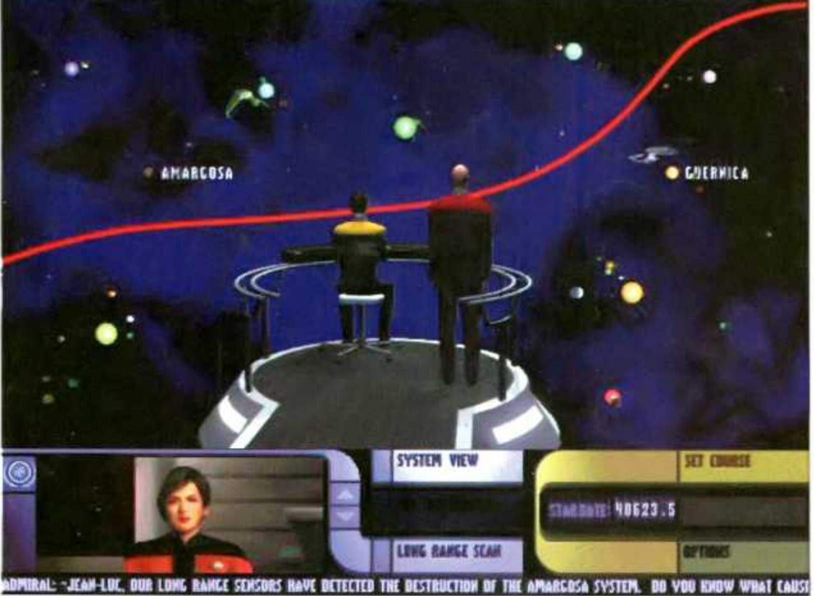
Die Zeit ist für Riker knapp auf der Raumstation, die jeden Moment auseinanderzubrechen droht.

Eigentlich will Captain Kirk auf dem Jungfernflug der Enterprise B lediglich eine letzte „Ehrenrunde" vor dem Ruhestand drehen, als die Crew den Hilferuf eines Raumschiffs empfängt, das in ein mysteriöses Energiefeld geraten ist und sich aus eigener Kraft nicht mehr befreien kann. Natürlich eilt die Enterprise sofort zum Unglücksort, und in einer dramatischen Rettungsaktion gelingt es, den Havaristen wieder freizubekommen. Erst später stellt man fest, daß die Enterprise bei dem Manöver Schaden genommen hat und Captain Kirk verschwunden ist...

Glück um jeden Preis

Bei dem verhängnisvollen Energiefeld handelt es sich um den sogenannten Nexus, von dem es heißt, alle Lebewesen, die in ihn einträten, würden ewige Glückseligkeit erfahren. Der Wissenschaftler Dr. Soran durfte einst bei einem anderen Raumschiff-Unglück kurz erfahren, welche Wonnen sich im Nexus verbergen, und nun zieht es ihn mit unbändiger Kraft an diesen Ort zurück. Ganz so einfach gestaltet sich die Sache für ihn jedoch nicht, denn um den Nexus zu betreten, muß man den Energiegürtel auf einen ganz bestimmten Planeten lenken, damit man das Tor nach innen durchschreiten kann. Dr. Soran bewerkstelligt dies durch die Zerstörung kompletter Sternensysteme und macht sich deren Gravitationskräfte zunutze. Ob die Planeten, die er der Reihe nach vernichtet, bewohnt sind oder nicht, interessiert Soran dabei herzlich wenig.

Im Spiel besteht Ihr Hauptziel nun natürlich darin, dem kaltblütigen Egoisten Soran das Handwerk zu legen, bevor er Gelegenheit hat, ganze Galaxien zu entvölkern. Sie



Im Kartographieraum beobachten Picard und Data argwöhnisch jede aufschlußreiche Veränderung des mysteriösen Energiebands.



Der durchgedrehte Dr. Soran setzt alles daran, um in den Nexus zurückkehren zu können.



In den Cutscenes begegnet Ihnen W. Shatner höchstpersönlich.





Das Spiel Star Trek: Generations wurde mit Original-Filmsequenzen aufgewertet, die noch nicht im Kinofilm zu sehen waren.

lassen sich dabei auf einen nervenaufreibenden Wettlauf mit der Zeit ein, in dem es gilt, Sorans weiteres Vorgehen abzuschätzen und ihm immer einen Schritt voraus zu sein, um seine Pläne noch rechtzeitig vereiteln zu können. Ihren Auftrag sollten Sie sehr ernst nehmen, denn wenn Sie zwei Missionen nacheinander in den Sand setzen, wird der Enterprise-Crew der Fall Soran entzogen, und ein anderes Schiff übernimmt die Verfolgung des verrückten Wissenschaftlers.

Seismographischer Spürsinn

Ganz unbedarft müssen Sie sich jedoch nicht in Ihr Abenteuer stürzen: Im Kartenraum der Enterprise werfen Picard und Data permanent ein scharfes Auge auf jede noch so unscheinbare Veränderung im All, und durch das Scannen von Planeten können sie wertvolle Hinweise auf Sorans Aufenthaltsort erhalten. Haben die beiden die Fährte des Bösewichts einmal aufgenommen, beordert Picard meist das Crew-Mitglied, das ihm aufgrund seiner speziellen Fähigkeiten für den Auftrag am geeignetsten erscheint, in den Transporterraum. Nach einer kurzen Beam-Sequenz finden Sie sich dann in der Rolle von Data, Worf, Riker & Co. auf einem fremden Planeten wieder und dürfen das Terrain erkunden. Zuweilen werden Sie im Rahmen Ihrer Mission auch in taktische Weltraumgefechte, u. a. mit romulanischen Warbirds oder klingonischen Birds of Prey verwickelt, doch der weitaus größte Teil der Aktionen spielt sich auf dem Boden ab.

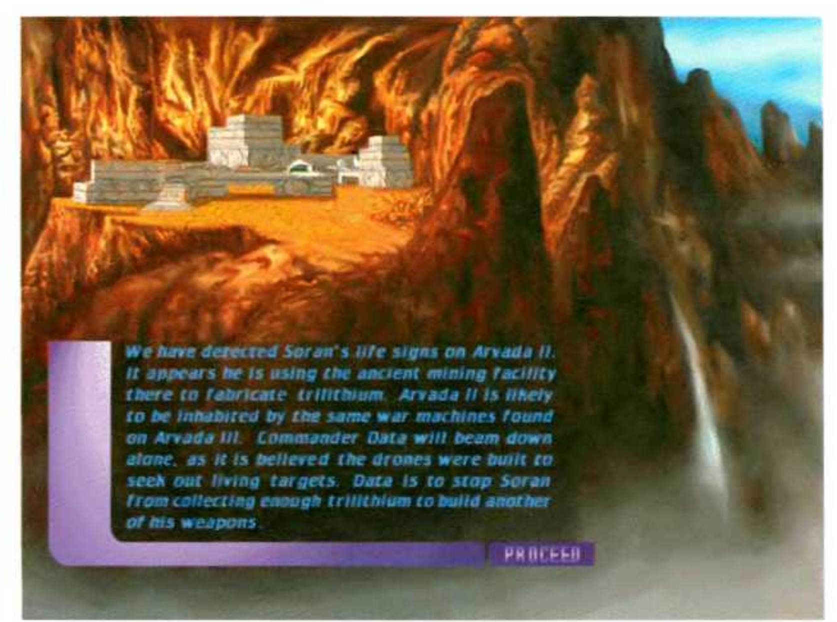
So unterschiedlich wie die Charaktere, die Sie steuern, gestalten



In einer alten Mine des Minosaner kann sich Data zu den Gebäuden Zutritt verschaffen, indem er die Wartungsroboter umprogrammiert.



Auf den ersten Blick wirkt STG wie ein gewöhnliches 3D-Actionspiel. Trotzdem sollte man mit dem Phaser sehr sparsam umgehen.



Die langen Level-Ladezeiten werden durch genaue Beschreibungen dessen überbrückt, was man auf dem Planeten zu erledigen hat.

sich auch die 15 Aufgaben, mit denen Sie sich in Star Trek: Generations konfrontiert sehen: Nachdem Sie als Riker Soran und andere Crew-Mitglieder von einer klapprigen Raumstation evakuiert haben, verschlägt es Sie als Worf auf einen klingonischen Raumflughafen, der so unwirtlich ist, daß man sich im Freien nur mit Atemmaske aufhalten kann. Später bekommen Sie es noch mit einer Chodak-Forschungsstation zu tun und erforschen die antik anmutende Welt der Minosaner. Data landet an einem idyllischen Vulkansee, an dem kleine Gürteltiere friedlich vor sich hingrasen, und macht unversehens schmerzhafte Bekanntschaft mit Pflanzen, die bei Stimulierung gefährliche Geschosse auf ihn abfeuern. Jede Mission steckt voller Gefahren, seien es die Tücken der Landschaft oder feindlich gesonnene Außerirdische, die mehr mit List als mit Gewalt gemeistert werden wollen.

Schlechte Sicht

Sie nehmen das Geschehen bei der Erfüllung Ihrer Aufträge aus der Ich-Perspektive wahr und bewegen sich durch dreidimensionale Welten, wie Sie es inzwischen aus zahlreichen 3D-Actionspielen kennen. Leider wird die Umgebung jedoch nur in der oberen Bildschirmhälfte angezeigt, während die untere vom Inventory, einem kleinen Sichtfenster für Items und einem Multifunktions-Window eingenommen wird, in dem man seine Missionsparameter, den Gesundheitszustand des Crew-Mitglieds und eine Karte abrufen kann. So bleibt die Sicht ziemlich eingeschränkt, was sich gerade in brenzligen Situationen oft als entscheidender Nachteil erweist: Sie brauchen einfach länger, um zu reagieren, und aufgrund des Zeitdrucks, der Ihnen im Nacken sitzt, haben Sie deshalb gelegentlich Schwierigkeiten, eine Mission auf Anhieb erfolgreich zu beenden. Schaffen Sie es in der Raumstation nicht, Soran rechtzeitig aufzuspüren, oder schnüffeln Sie als Worf so lange auf dem Weltraumhafen der Klingonen herum, bis Ihnen der Sauerstoff in Ihrer Atemmaske ausgeht, werden Sie unweigerlich auf die Enterprise zurückgebeamt, ob Sie es wollen oder nicht. Da Sie darüber hinaus keine Möglichkeit haben, den Spielstand innerhalb einer Mission abzuspeichern, gilt es, den Auftrag so oft immer wieder von vorne zu beginnen, bis man es endlich geschafft hat. Frustration bleibt dabei nicht aus...

Sicherlich entschieden sich die Designer von Generations für diese Art des Bildschirmaufbaus u. a. auch deshalb, weil eine Fullscreen-Darstellung des gerenderten SVGA-Terrains (640x 480, 32.000 Farben) zuviel Rechenzeit in Anspruch genommen hätte. Leider kommt jedoch ein P133 mit 32 MB RAM und einer schnellen Grafikkarte trotzdem noch oft genug ins Stocken, und Framerates von 8 fps oder weniger sind keine Seltenheit.

Cineastisch

Entschädigt werden Enterprise-Freaks für die obengenannten Schwächen jedoch durch das hervorragend umgesetzte Star Trek-Screendesign und durch die zahlreichen, packenden Filmsequenzen mit den Original-Schauspielern. So treffen Sie im Spiel wie im Kinostreifen auf William Shatner, Patrick Stewart, Malcolm MacDowell, James Doohan, Brent Spiner und viele andere Star Trek-Mimen, die für die deutsche Fassung voraussichtlich sogar mit den „richtigen" Stimmen synchronisiert werden. Auch die bombastische Musik und die sehr realistischen Soundeffekte lassen während des ganzen Spiels echtes Kino-Feeling aufkommen.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Bei Generations erging es mir ähnlich wie bei A Final Unity: Die anfängliche Begeisterung über die perfekte Umsetzung des Star Trek-Ambientes wich bald einer gewissen Ernüchterung angesichts gravierender Schwächen im Gameplay. Die allzu eingeschränkte Sicht, lange Ladezeiten, die mißglückte Speicherfunktion und diverse Abschnitte, bei denen man das Gefühl hat, die Spielzeit solle künstlich in die Länge gezogen werden, beeinträchtigen den Spielspaß erheblich. Auf der anderen Seite kann Generations aber auch große Pluspunkte verbuchen: Sowohl die verschiedenen Welten als auch die Aufträge wurden ungeheuer abwechslungsreich gestaltet, und die Original-Filmsequenzen sind sowieso über jeden Zweifel erhaben. Insgesamt bietet dieses neue MicroProse-Produkt eine Menge guter Unterhaltung, aber das Gefühl, das ultimative Star Trek-Spiel in den Händen zu halten, kommt auch diesmal nicht auf. «

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 8-fach-Speed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1200 MB/75-400 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	MicroProse	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	72%	Sound:	87%
Genre:	Adventure		

80%

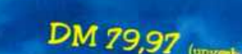
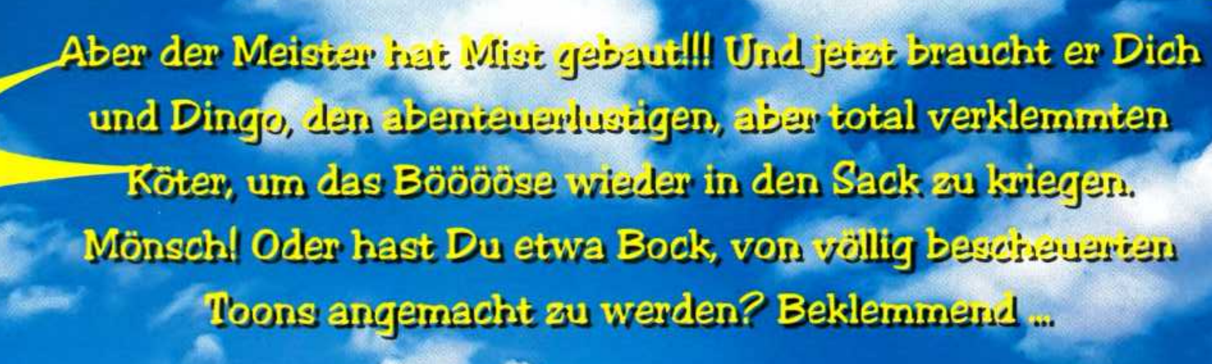
Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Trotz aller Schwächen ein Muß für Star Trek-Freaks «










Brøderbund®
Koala Lumpur:
REISE INS CHAOS™
Das urkoalachaotische Brøderbund-Comicadventure, komplett in Deutsch!
Du bist die Fliege ... Er ist der Meister ...
DM 79,97 (unverb. Preisempf.)
Aber der Meister hat Mist gebaut!!! Und jetzt braucht er Dich und Dingo, den abenteuerlustigen, aber total verklemmten Köter, um das Bööööse wieder in den Sack zu kriegen. Mönsch! Oder hast Du etwa Bock, von völlig bescheuerten Toons angemacht zu werden? Beklemmend ...
Nu' tu doch endlich was!
PC PLAYER 5/97 4 von 5 Sterne! "Endlich wieder ein Adventure, das seinen Namen verdient."
XING
Hey, Fliege! Mach' was draus! Kleb's richtig zusammen, schick's uns zu, und Du kannst eins von 1000 total beknackten, koalachaotischen Tie-Shörts gewinnen! Oder kannste das auch nicht?!? Deine Stümperei sollte bis zum 15.9.97 (Poststempel) bei Take Us! GmbH, Stichwort 'FLIEGE', Postfach 1553, D-33245 Gütersloh eingetrudelt sein!
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

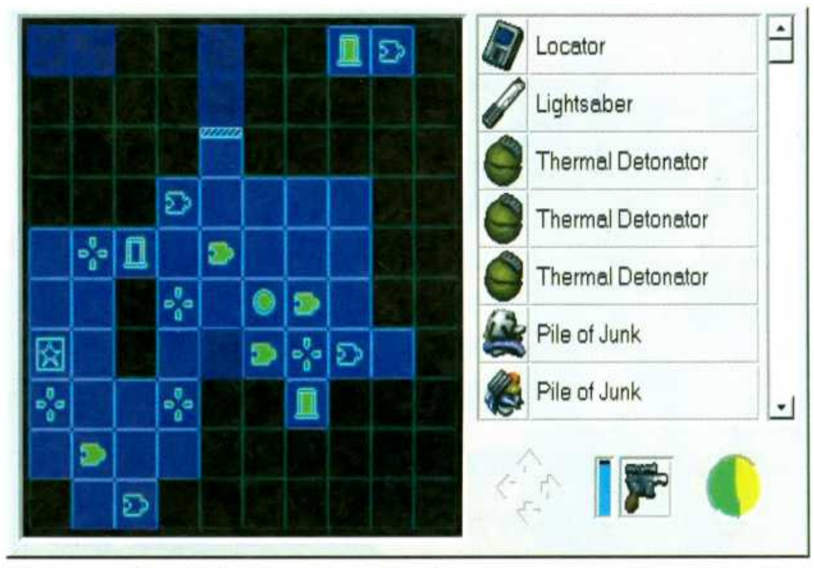
Yoda Stories • Mini-Adventures

SPAR-WARS

Pünktlich zum Release der überarbeiteten Star Wars-Filmtrilogie stachelt LucasArts die Kauflust der PC-Gamer gleich mit mehreren Lizenz-Produkten an. Yoda Stories setzt dabei die hauseigene Reihe der Desktop-Adventures fort und soll primär Gelegenheitsspieler ansprechen, die nur über wenig Zeit verfügen.



Jedes Abenteuer beginnt damit, daß Luke Yoda aufsucht, um sich seine aktuellen Missionsparameter abzuholen.



Hat man einmal den Locator gefunden, kann man sich auf der Map einen Überblick über bereits gelöste Puzzles verschaffen.

Nach den Erfahrungen mit LucasArts´ Indiana Jones Desktop-Adventures war bereits klar, daß man von Yoda Stories keine Wunderdinge erwarten darf. Wie im Vorgänger werden für jede Sitzung aus einem Fundus von Versatzstücken immer wieder neue Mini-Abenteuer generiert. Dort trifft man auf alle wichtigen Elemente der Star Wars-Saga, die in ihrer zwergenhaften Aufmachung jedoch mehr wie eine Parodie des Originals wirken. Der Spieler nimmt das Geschehen in einem nicht skalierbaren Windows-Fenster aus der Vogelperspektive wahr und steuert seinen stecknadelkopfgroßen Luke Skywalker entweder mit der Tastatur oder per Maus über die Planetenoberflächen von Tatooine, Hoth & Co. Jede Episode beginnt auf Dagobah mit einem Besuch bei Yoda, der dem jungen Jedi-Schüler einen Auftrag erteilt und ihm für seine Mission einen nützlichen Gegenstand in die Hand drückt. Luke schwingt sich daraufhin mit dem stets hilfsbereiten R2D2 in seinen X-Wing und begibt sich an den Einsatzort.



Die unwirtliche Eiswelt von Hoth darf auch hier nicht fehlen.

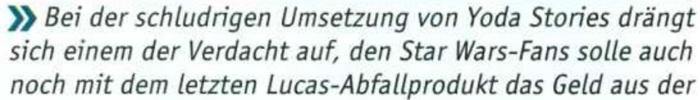
Unendliche Monotonie

Die angeblich unendlich vielen Star Wars-Abenteuer, die sich alle im zeitlichen Rahmen von ca. 1 Stunde bewältigen lassen, gestalten sich auf die Dauer recht einförmig. Meist geht es darum, bestimmte Gegenstände aufzuspüren oder Personen zu retten und sich dabei mit Laserschwert oder Blaster Gun gegen die dunkle Seite der Macht zur Wehr zu setzen. Gefahr für Leib und Leben besteht in den Yoda-Geschichten aber eigentlich nie, denn Ihre Gesundheit können Sie jederzeit mit Medi-Kits oder einem Besuch beim Heiler wiederherstellen.

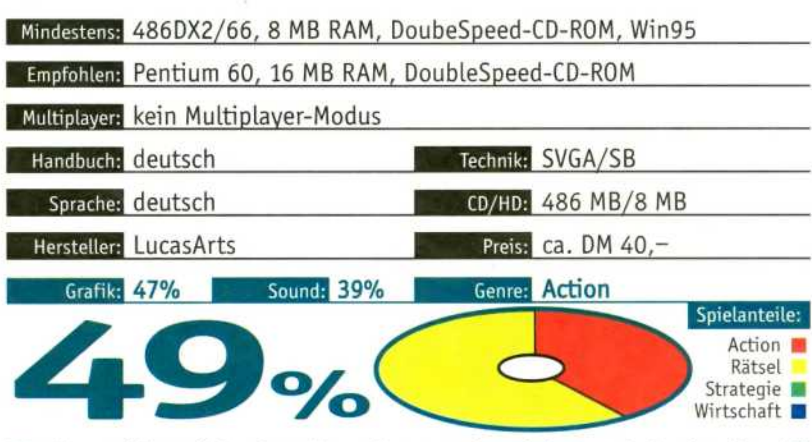
In technischer Hinsicht hat sich LucasArts bei Yoda Stories ebenfalls nicht gerade mit Ruhm bekleckert: Man schaffte es nicht einmal, das Scrolling der Spargrafik im Minifenster halbwegs flüssig hinzubekommen, und die ohnehin recht widerspenstige Steuerung weist zudem noch einen üblen Bug auf – oft reagiert Luke nämlich nicht mehr auf Tastaturbefehle und läßt sich nur noch mit der Maus zum Weitermachen bewegen. LucasArts erachtete es auch nicht für nötig, Yoda Stories mit einer eigenen, durchgehenden Klangkulisse auszustatten, und speist die Spieler an markanten Stellen mit ein paar WAV-Samples aus dem Film-Soundtrack ab.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR



» Bei der schludrigen Umsetzung von Yoda Stories drängt sich einem der Verdacht auf, den Star Wars-Fans solle auch noch mit dem letzten Lucas-Abfallprodukt das Geld aus der Tasche gezogen werden. Immerhin enthält die CD als Beigabe das Dokumentar-Feature Making Magic, das dem User einen Blick hinter die Kulissen von Star Wars Special Edition gestattet. «



Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubeSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen: Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Multiplayer: kein Multiplayer-Modus
Handbuch: deutsch | Technik: SVGA/SB
Sprache: deutsch | CD/HD: 486 MB/8 MB
Hersteller: LucasArts | Preis: ca. DM 40,–
Grafik: 47% | Sound: 39% | Genre: Action

» Unerschütterliche Star Wars-Fans werden sicher auch das kaufen «

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör



Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action	2: Simulation	e : engl. Spiel
3: Adventure	4: Sport	e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel	6: Geschickl.	d : komplettdeutsch
7: Sammlung	8: Strategie	

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadgraben 50
(Pavillion am Aasee)
48143 Münster
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo-Fr 10.00-19.00 Sa 10.00-14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

Spiel			Preis
3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
9-The Last Resort	d	3	79.-
3D Ultra Pinball 2	d	2	69.-
A10 Cuba	e/d	2	49.-
ADI Kinderlernprogramme	d		69.-
Adidas Power Soccer *	e/d	4	79.-
Age of Sail	d	2	74.-
AH-64 Longbow + Mission	d	2	74.-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	39.-
Alien Trilogy	e/d	1	39.-
Armored Fist 2 *	d	2	79.-
Asterix und Obelix	d	1	55.-
Atlantis *	d	3	74.-
A.T.F. X-Fighters + Missions	d	2	79.-
A.T.F. Mission:Nato Fighters	d	2	29.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Sport	d	1	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	69.-
Battle Ground Compilation	d	2	79.-
Banzai Bug (Win95)	e	1	59.-
Birthright	d	5	69.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Blood*	e	1	89.-
Bug Too *	d	1	55.-
Bundesliga Manager 97 V1.3	d	4	69.-
Civilization 2	d	8	59.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	39.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & Conquer	d	zus	29.-
Command & Conquer 2	d	8	79.-
Darklight Conflict	d	1	74.-
Dark Reign *	e/d	8	79.-
Das Schwarze Auge 3	d	3	33.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	74.-
Death Rally	e/d	4	49.-
Demonworld *	e/d	8	69.-
Der Planer 2	d	2	45.-
Der Planer 2 Mission	d	2	25.-
Destruction Derby 2	d	2	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	79.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Discworld 2	d	3	74.-
Dominion (Win 95)	d	8	74.-
Down In the Dumps	d	3	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
F1 Grand Prix 2	d	2	75.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	289.-
F1 GP 2 Fahrertraining	d	2	29.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	39.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
Fable	d	3	39.-
Fallen Haven (Win 95)	d	8	84.-
Fall Out	d	1	69.-
FIFA Soccer 97	d	4	69.-
FIFA Soccer Manager	d	2	69.-
Flight Simulator 6.0	d	2	94.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	49.-
Flottenmanöver	d	8	65.-
Flying Corps	d	2	74.-
G-Nome (Win 95)	d	1	69.-
Gene Wars	d	8	35.-
Hattrick Wins (Win 95)	d	2	69.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	62.-
Hellbender (Win95)	d	2	69.-
Helicops (Win 95)	e/d	2	49.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	29.-
Hugo 4	d	1	65.-
IM1A2 Abrams	d	2	79.-
Independence Day *	d	1	79.-
Iron & Blood	d	1	69.-
Jack Nicklaus 4	e/d	4	79.-
Kick Off 97	e/d	4	69.-
KKND	d	8	59.-
Last Rites *	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	74.-
Links LS	e/d	4	89.-
Links LS original Kurse	e/d	je	39.-
Links LS Collection 1/2/3	e/d	4	49.-
Lomax	d	1	59.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-

CD SPIELE

Spiel			Preis
M.A.X. (Jewel Case)	d	2	49.-
Magic Die Zusammenkunft	e/d	8	69.-
Marble Drop	e/d	4	39.-
Master of Orion 2	d	2	69.-
MDK	e/d	1	74.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	1	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Monster Trucks (Psygnosis)	e/d	2	69.-
Myst	d	3	55.-
Nascar Racing 2	d	4	74.-
NBA Live 97	d	4	74.-
NHL Hockey 97	d	4	69.-
Normality	d	3	49.-
Orionburger	d	3	39.-
Pandora Akte	d	3	74.-
Panzer Dragoon	d	1	64.-
Perfect Weapon (Win 95) *	d	1	75.-
Pete Sampras Extreme Tennis	d	4	79.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	69.-
Pinball 97	e/d	2	55.-
Privateer 2	d	2	69.-
Police Quest 5 SWAT	e/d	3	75.-
Rallye Racing 97	d	4	59.-
Ran Soccer + Ran Trainer 2	d	4	39.-
Rayman	d	1	35.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	74.-
Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2	55.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Reloaded	d	1	59.-
Riot	e/d	1	65.-
Risiko (W95)	d	8	69.-
Road Rash (Win 95)	d	1	59.-
Scarab (Win 95)	d	1	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Spiel			Preis
Schleichfahrt	d	2	69.-
Sega Rally	d	4	59.-
Shadow Warrior*	e	1	84.-
Shattered Steel	e/d	1	49.-
Sherlock Holmes 2: Rose Tatoo	d	3	74.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	25.-
Sim City 2000 Netzwerk (W95)	d	2	89.-
SIM-Klassiker	d	ab	24.-
Slamtilt	d	2	54.-
Sonic & Knuckles Coll. (W95)	e/d	1	55.-
Space Hulk 2	d	1	35.-
Speedster	d	4	69.-
Stadt der verlorenen Kinder	d	3	74.-
Stars!	d	8	64.-
Star Trek: Starfleet Academy	d	3	74.-
Steel Panthers 2	d	8	69.-
Syndicate Wars	d	2	49.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
Terracide	e/d	1	79.-
Test Drive Off Road	e	4	55.-
T.F.X. EF 2000 + Tactcom	d	2	74.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	d	zus	35.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	84.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	65.-
The Dig	d	3	44.-
The Last Express	d	3	74.-
Theme Hospital	d	2	74.-
Tie Fighter	d	1	45.-
Time Commando	d	1	39.-
Time Warriors	d	1	59.-
Tom Clancy SSN (W95)	e	2	55.-
Trash It *	d	1	74.-
Tomb Raider	d	1	69.-
US Navy Fighter 97 (Win95)	d	2	79.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
War Wind (Win 95)	d	1	65.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
Wipe Out 2097	e/d	4	79.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Wrecking Crew	e/d	4	79.-
Zork Special Edition	d	3	84.-

Angebote

Spiel			Preis
3D Ultra Pinball	e/d	2	35.-
Aces of the Deep	d	2	35.-
Age of Rifles - Das Gewehr	e/d	8	33.-
Alien Trilogy	e/d	1	39.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Conquest o.t. New World del.	d	8	45.-
Crusader - No Regret	d	1	39.-
Cyberia	e/d	1	25.-
Cyberstorm	d	8	29.-
Descent	d	1	25.-
Descent 2	d	1	39.-
Down in the Dumps	d	3	35.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	39.-
F1 Grand Prix 1	e/d	1	25.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle (Vollgas)	d	3	33.-
Gene Machine	d	3	25.-
Golden Gate Killer	d	3	29.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Magic Carpet 2	d	1	29.-
Mechwarrior 2 (Win 95)	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
Necrodome (Win 95)	e/d	1	29.-
Olympic Games / Soccer	d	4	24.-
Panzer General 2	d	8	26.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web	d	2	29.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Shell Shock	d	1	24.-
Silent Hunter	d	2	33.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	29.-
Star General	d	8	29.-
Star Trek - Final Unity	d	3	39.-
Stonekeep	d	5	35.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Torin's Passage	d	3	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Warhammer	d	8	26.-
War Wind	d	8	33.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms	d	8	29.-
Z	d	8	29.-

CD-Bundles

Bundle			Preis
Giga Pack (Bleifuß 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)	d	2	74.-
MegaSIXpak (6 CD's) (Magic Carpet 2, Comanche, Terra Nova, Fantasy General...)	e/d	8	59.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel+35 Topspiele)	d	7	35.-
Award Winners (Star Trek - Final Unity, Pro Pinball The Web, Bleifuß)	d	1	44.-
Extreme Velocity (T.F.X EF 2000, AH-64 Longbow, A.T.F X-Fighters))	d	1	89.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)	d	2	69.-

Take Two

Gabriel Knight 2 + Phantasmagoria 1	79.-
Silent Thunder + Earthsiege 2	55.-
3D Ultra Pinball 1 & 2	79.-

Hardware

Artikel	Preis
Aktivboxen	ab 29.-
Diamond Monster 3D Grafikkarte	449.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Thrustmaster Gamecard	69.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Gamepad Pro	59.-
Microsoft Sidewinder Gamepad	59.-
Gravis Analog Pro	49.-
Gravis Blackhawk	54.-
Microsoft Sidewinder 3D Pro	89.-
Logitech Wingman DIGITAL	99.-
Thrustmaster GP1	169.-
Thrustmaster Formula T2	229.-

Unsere Spiele des Monats:



X-Wing vs Tie-Fighter
Need for Speed 2
Nur für Windows95 — je nur **74.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Nemesis Extreme Assault — Komplett deutsch — Top-Spiele Top-Preise! je nur **69.-**

UEFA Champ. League 96/97 — Komplett deutsch — Top-Spiele Top-Preise! nur **69.-**

Earth 2140 — Die letzte Entscheidung wartet auf Sie! — Komplett deutsch — nur **39.-**

Comanche 3 Formel 1 — Komplett deutsch — Top-Spiele Top-Preise! je nur **79.-**

Moto Racer — Born to be Wild mit 3Dfx-Option! — Komplett deutsch — nur **75.-**

Daggerfall Deadly Games — Komplett deutsch — Top-Spiele Top-Preise! je nur **69.-**

Mission CD 1/2	je	49.-
Redneck Rampage	e	69.-
Dark Forces 2 *	e	89.-
Resident Evil *	d	74.-
Blood Shareware	e	15.-

Outlaws Exhumed — Anleitung deutsch — Top-Spiele Top-Preise! je nur **74.-**

Command & Conquer Total!

C&C SVGA	d	79.-
C&C 2	d	79.-
C&C 2 Gegenangriff	d	29.-
C&C Level CD	d	15.-

Harvest of Souls *	d	69.-
POD + Thrustmaster	d	249.-
Wet	d	79.-
Imperium Galactica	e	89.-
Atlantis	d	74.-

Spielbare Levels + Strecken

Die Siedler 2	e/d	19.-
Tomb Raider	e/d	19.-
Bleifuß 2	e/d	19.-
Need for Speed 2	e/d	19.-

Pandemonium	d	74.-
Interstate 76	e	69.-
Star Trek: Generations	d	74.-
Time Warriors	e/d	59.-
Lost Vikings 2	d	59.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

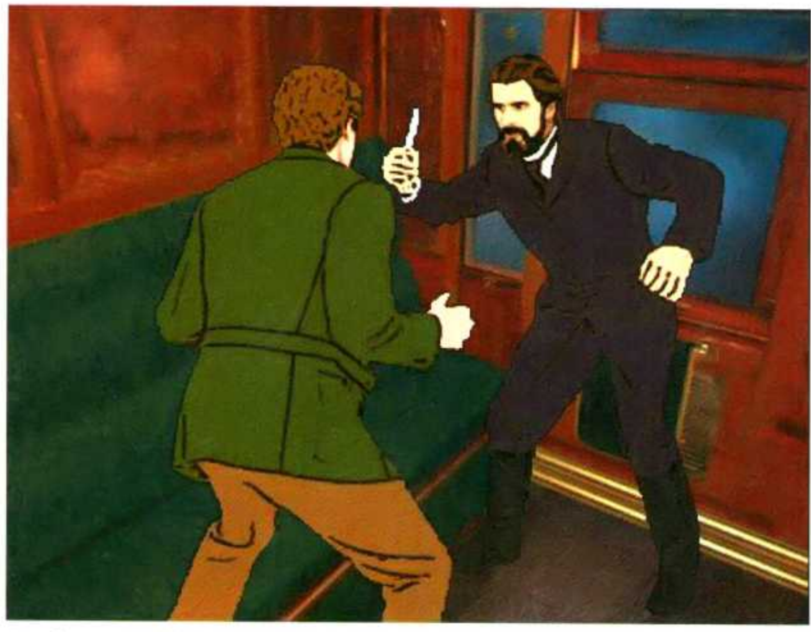
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

The Last Express • Adventure

WHODUNNIT

Brøderbund meldet sich mit einem Echtzeit-Adventure der besonderen Art zurück: Versetzen Sie sich in die Zeit kurz vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs, und besteigen Sie den legendären Orient-Express, um einen mysteriösen Mordfall aufzuklären...



Der junge Held Cath wird zuweilen in Kämpfe auf Leben und Tod verwickelt. Meist hilft hier nur noch, die Uhr zurückzudrehen und einen anderen Lösungsweg zu probieren.



Im Sonderabteil treffen Sie auf einen Aristokraten mit geheimnisvollen Wünschen.



Das Interieur wurde mit viel Liebe zum Detail nachgebildet.

Der junge Amerikaner Robert Cath will eigentlich nichts weiter als seinen alten Freund Tyler Whitney wiedersehen, und arrangiert ein Treffen mit ihm im Orient Express. Groß ist das Entsetzen, als Cath den Freund ermordet in seinem Abteil vorfindet – nun gilt es, den Übeltäter dingfest zu machen, der sich unter den Passagieren befinden muß. Cath nimmt kurzerhand die Identität Whitneys an und versucht auf eigene Faust, dem Fall auf den Grund zu gehen. Sehr schnell sieht er sich dabei in ein Netz von Machenschaften politischer und krimineller Natur verstrickt und kann froh sein, wenn er ungeschoren bleibt und nicht selbst als Mörder Whitneys hinter Gittern landet.

Art Noveau

Grafisch beschreitet The Last Express ganz neue Wege: Während die Hintergründe photorealistische Nachbildungen des Orient Express-Interieurs bieten, wurden die Akteure im Stil Toulouse-Lautrecs nachgezeichnet und meist mit nur wenigen Frames pro Sekunde animiert. Auf diese Weise entsteht ein Comic-Stil, der sicherlich gewöhnungsbedürftig ist, am Ende aber doch (halbwegs) überzeugen kann. Große Bedeutung kommt der durchweg gelungenen Sprachausgabe zu, die die einzelnen Figuren durch verschiedene Akzente und Sprachen perfekt zum Leben erweckt – nur wer den Konversationen anderer genau zuhört und das Gespräch mit den Passagieren sucht, kann das Geheimnis um Whitneys Tod letztendlich lüften. Als äußerst praktisch erweist sich das durchdachte Point & Click-Interface, das es dem Spieler ermöglicht, jederzeit die Uhr zurückzudrehen und für eine Situation mehrere Lösungen durchzuprobieren. **Herbert Aichinger**



Die meiste Zeit verbringen Sie im Zug auf der Suche nach Gesprächspartnern oder nach einem unverschlossenen Abteil.

KOMMENTAR

» The Last Express ist sicher nicht jedermanns Sache. Freunde eines eher action-orientierten Gameplays und auf kinoreife FMV-Sequenzen versessene Technokraten sollten von dem Programm besser die Finger lassen. Wer jedoch dem angestaubten Charme der Romane von Agatha Christie oder Arthur Conan Doyle verfallen ist, der wird auch dieses Brøderbund-Adventure lieben. Fazit: Vor dem Kauf lieber erst einmal probespielen. «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, DOS		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.865 MB/30 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Brøderbund	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 64% | Sound: 85% | Genre: Echtzeit-Adventure

71%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Ungewöhnliches Jugendstil-Abenteuer für Krimi-Fans «

FIFA Soccer Manager • WiSim

LIZENZSPIELER



Durch die 3D-Engine können Sie alle Spielzüge Ihres Teams genau verfolgen. Bei Bedarf kann jederzeit regulativ eingegriffen werden.

Nachdem sich EA Sports bei Sportsimulationen beinahe in allen Bereichen die PC-Vorherrschaft gesichert hat, versucht man sich jetzt in einer urdeutschen Domäne. Mit dem FIFA Soccer Manager wollen die Kanadier auch bei den Fußballmanagern die Tabellenspitze erobern.

Ihren Lieblingsverein können Sie gleich aus fünf europäischen Ligen auswählen, wobei teilweise sogar drittklassige Vereine zu Ruhm und Ehre geführt werden dürfen. Zumindest in den oberen Spielklassen glänzen alle Teams durch authentische Original-Kader – die FIFA-Lizenz macht's möglich. Nach der Teamauswahl stehen die genreüblichen Programmfunktionen wie Transfermarkt, Training, Stadionausbau, Finanzmanagement und zahlreiche Analysefunktionen zur Auswahl. Auf fußballuntypischen Firlefanz verzichtete EA Sports ganz bewußt, dennoch ging man bei einigen Menüpunkten, zunächst scheinbar unübersichtlich strukturiert, dann aber doch intuitiv mit wenigen Mausklicks erreichbar, eigene Wege. Die Mannschaftsaufstellung erfolgt zum Beispiel nicht über ein Taktikbrett, vielmehr wird jedem Spieler eine von 16 möglichen Positionen (Spielmacher, zurückgezogene Spitze usw.) zugewiesen, die er dann automatisch einnimmt, wobei die Effizienz eines Kickers auf seiner Stammposition natürlich am höchsten ist. Leider erweist sich dieses System in der Praxis als etwas zu simpel, zumal Spezialzuweisungen wie Manndeckung oder die Auswahl der Freistoßschützen nicht möglich sind. Im Trainingsmenü erstellen Sie individuelle Fitneßprogramme oder ordnen Mannschaftsübungen an. Hier zeigt sich ein weiteres Manko des Spiels: Sobald Sie etwas tiefer in wichtige Menüs einsteigen, wird Ihnen eine wahre Klickorgie zugemutet. Dies wurde z. B. beim BM 97 besser gelöst.

KOMMENTAR



» Unbestritten bergen die Originalnamen ein großes Atmosphäre-Potential. Trotzdem hätte man sich mehr Optionen gewünscht. Tüftel-Aufstellungen sind genausowenig möglich wie Spielzug-Generierung oder einfallsreiche Finanzanlagen. Das Genre scheint ausgereizt, auch die Kanadier konnten kaum neue Impulse geben, so daß nicht mehr und nicht weniger als ein solides Programm heraussprang. Wie wäre es mit einem Kombinations-Modul, welches die Vorzüge des Managers mit denen von FIFA '97 verbindet? «

Spielmacher

Der grafische Stadionausbau ist gelungen, auch wenn die Vielfalt der möglichen Tribünenkonstruktionen selbst Architekten-Seelen fast erdrückt. Beim Finanzmanagement beschränkte sich EA auf das Nötigste, in den Menüs brauchen Sie sich im Spielverlauf nur sporadisch aufzuhalten. Highlight des Managers made in Kanada ist die Spieldarstellung in 3D. Zwar erreicht die SVGA-Engine beileibe nicht FIFA '97-Niveau, dafür können Sie aber das Geschehen auf dem Rasen genau (und optional auch beschleunigt!) beobachten und ggf. reagieren, da alle Akteure auszumachen sind. Schade, daß im Vorfeld keine Spielzüge eingeübt werden können, wie es etwa der DSF Fußballmanager anbietet. Die Soundkulisse des Spiels beschränkt sich auf gelegentlichen Beifall der Zuschauer während eines Matches und unspektakuläre Trainingsgeräusche während des Manager-Teils; einen Spielkommentator erspart uns EA zum Glück. Im Vergleich zu einigen Genreperlen deutschen Ursprungs wirkt der FIFA Soccer Manager auf Dauer ziemlich seicht. Sollte Sie Finanzmanagement im Fußball schon immer gestört haben, und sollten Sie es lieben, Trainingspläne haarklein auszuarbeiten, dann kann ein Probespiel hier aber nicht schaden.

Christian Bigge



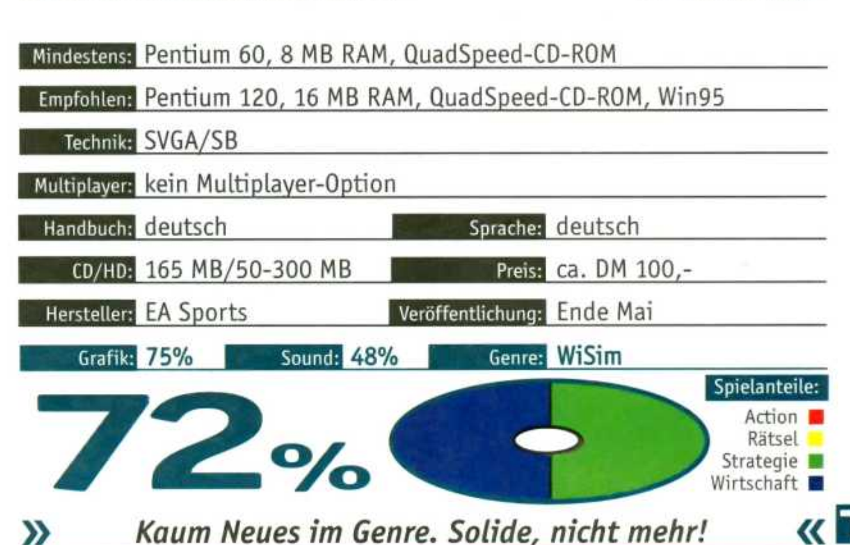
Auch aus einem Provinzstadion kann ein Fußballtempel werden.



Club-Identifikation durch Originalnamen. Stimmig!



Über 20 Tribünenkonstruktionen für das Stadion. Zu viel!



Mindestens: Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SVGA/SB
Multiplayer: kein Multiplayer-Option
Handbuch: deutsch | Sprache: deutsch
CD/HD: 165 MB/50-300 MB | Preis: ca. DM 100,-
Hersteller: EA Sports | Veröffentlichung: Ende Mai
Grafik: 75% | Sound: 48% | Genre: WiSim

72%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Kaum Neues im Genre. Solide, nicht mehr! «

Earth 2140 • Strategie

ALTERNATIVE



„Gute Software preiswert" ist nicht nur ein netter Slogan, sondern trifft voll auf Topwares Echtzeitstrategiespiel zu. Nur ist „Gut" eben nicht „Spitze", und dieser kleine Unterschied fällt im Vergleich zu den Referenzspielen durchaus auf.



Der Radar ist nur von begrenztem Nutzen, weil sich nämlich nicht alle Einheiten wirklich deutlich vom Untergrund abheben.



Der „Nebel des Kriegs" wächst optional nach.



Für jedes Gebäude gibt es ein Untermenü mit Symbolicons.

Wir befinden uns im 22. Jahrhundert. Erneute Kriegswellen und Tests modernster Waffensysteme haben schon Großteile der Erde in eine Wüste verwandelt. Die letzten Menschen leben in den unterirdischen Lagern der zwei verbleibenden Machtblöcke, der Eurasischen Dynastie – kurz "ED" – und der United Civilized States, der "UCS". Doch der Krieg um Rohstoffe ist noch nicht beendet, sondern steht vor dem finalen Konflikt.

Vorbildlich oder nach Vorbild?

Im großen und ganzen ist Earth 2140 ein sehr klassisches Echtzeitstrategiespiel, dem man deutlich ansieht, daß es frei nach dem Genreführer Command & Conquer entworfen wurde. Die beiden Seiten verfügen zwar über unterschiedliche Einheiten, die sich aber in Panzerung und Bewaffnung ziemlich gleichen. Während die ED auf konventionelle Panzer setzt, zieht die UCS mit Mechs ins Feld. Allerdings ist der theoretische Bewegungsvorteil eines Mechs nicht vorhanden. Ebenso wie in C&C kann eine Seite im späteren Spiel Atombomben, die andere eine Art Ionenwerfer entwickeln und einsetzen. Um die Hauptstreitkräfte etwas abzurunden, sind auch Infanteristen, Helikopter, kleine Schiffe, U-Boote sowie Truppentransporter in jeder Ausführung vorhanden. Auf übermächtige Kreuzer wurde wohl aus gutem Grund verzichtet.

Nachschub

Das Reizthema "Künstliche Intelligenz ressourcenfördernder Einheiten" haben die Entwickler geschickt umgangen. Ähnlich wie bei KKND benötigt man zwei Gebäude. In der Mine wird der Rohstoff gefördert und in einer Raffinerie zu Credits weiterverarbeitet, die anschließend global vorhanden sind. Minen lassen sich nur auf rohstoffreichem Untergrund bauen. Zwischen den beiden Gebäuden müssen einige Transporter abkommandiert werden, um einen ständigen Nachschub an Credits zu gewährlei-

VERGLEICH



Einheitenvielfalt und Möglichkeiten des Spielers sind bei Command & Conquer und Earth 2140 ähnlich groß. Die Produktionskette läuft ähnlich wie bei KKND ab und ist damit C&C überlegen. Grafisch ist Earth 2140 jedoch etwas zu düster gehalten und nicht so schön animiert wie C&C2, doch bei weitem besser als beispielsweise Blood & Magic. Ein großes Manko von Earth 2140 sind Leveldesign und Schwierigkeitsgrad, in beiden Punkten ist es fast allen Genrekonkurrenten unterlegen. Dafür kann kein anderes Echtzeitstrategiespiel bei dieser relativ hohen Qualität noch einen so bestechend niedrigen Preis bieten.

Alarmstufe Rot: 86%
KKND: 85%
Earth 2140: 74%
Blood & Magic: 70%

sten. Nachdem die Wege meist kurz sind, gibt es für die Fahrzeuge kaum Möglichkeiten, aus der Reihe zu tanzen. Perfektionisten dürfen sogar Makros aufzeichnen, die allerdings nur bei den Sammlern sinnvolle Anwendung finden. Fahrzeug- und Infanteriefabriken können genau wie bei KKND mit einer bestimmten Menge beauftragt werden, besser stellt man jedoch gleich auf Endlosproduktion um. Um die große Masse an Einheiten überhaupt noch verwalten zu können, hat man sich eine Autofunktion einfallen lassen. Aktivierte Truppenteile lassen sich einem General zuweisen, der nach Befehl offensiv oder defensiv vorgeht. Allerdings stellt sich der Computer hier nicht besonders clever an. In den meisten Fällen werden die Einheiten nur sinnlos verheizt. Wie in C&C zählt Strategie und Taktik sehr wenig, sondern nur die richtige Menge zum richtigen Zeitpunkt führt zum Sieg.

Für jedermann?

Neben dem etwas langweiligen Missiondesign wird der Schwierigkeitsgrad von Earth 2140 zu einem Problem. Die Schwierigkeit läßt sich nicht einstellen, und einige spätere Missionen haben es durchaus in sich. Mißlungen ist die Möglichkeit, sich durch ein Forschungszentrum technisch weiterzuentwickeln. Forschungsergebnisse lassen sich nämlich nicht beeinflussen. Das Resultat ist häufiges Laden des Spielstands, bis alle gewünschten Forschungsobjekte auch tatsächlich erfunden wurden. Andererseits lockt Earth 2140 mit simpler Benutzerführung, die jeder C&C-Veteran im Blut hat. Earth 2140 läßt sich sowohl unter DOS als auch Win95 in 800x600 und 640x480 spielen. Grafik und Sound sind ganz akzeptabel, wenn auch auf Dauer etwas eintönig. Schön gemacht sind dafür sämliche Explosionen sowie kleinere Brandherde, die durch den Einsatz von Napalmbomben entstehen.

Alexander Geltenpoth



Diesem Rudel Panzer kann das schutzlose Gebäude nicht lange widerstehen. Anschließend bildet sich ein Krater.

KOMMENTAR

» Unsere Gesamtwertung ist eine Angabe des Spielspaßes. In Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis ist Earth 2140 jedoch allen Genrekonkurrenten weit überlegen. Fraglich bleibt nur, ob man sich wirklich wegen ein paar Mark weniger mit dem zweitbesten begnügt. Echtzeitstrategie-Fans allerdings kann Earth 2140 vorbehaltlos empfohlen werden, und sei es nur, um die Zeit bis zu Dark Reign oder Conquest Earth zu überbrücken. «

Mindestens:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 133, 20 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Multiplayer:	6 Spieler Netzwerk
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	300 MB/100 MB
Preis:	ca. DM 49,95
Hersteller:	Topware
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	75%
Sound:	72%
Genre:	Echtzeitstrategie

74%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Keine Referenz, aber gutes Preis-Leistungs-Verhältnis «



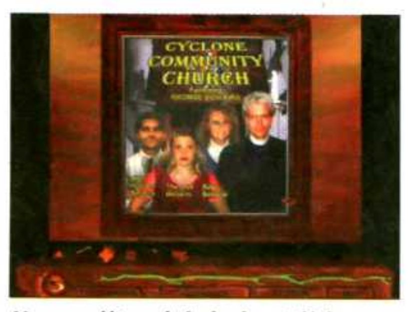
Die beiden großen Fahrzeuge verwandeln sich ähnlich wie die Mobilen Baufahrzeuge auf Befehl in Gebäude.

Harvest of Souls • Adventure

INDIANERMÄRCHEN

In Harvest of Souls – Stadt der verfluchten Seelen greift Sierra populäre Adventure-Trends auf und erweitert sie durch einige interessante Features, die in Zukunft im Spielebereich sicherlich noch an Bedeutung gewinnen werden...

Sie sind beunruhigt. Ihre Freunde von der Rockband Trip Cyclone haben einen Ausflug in die Wüste Arizonas unternommen, um dort ein paar Musikvideos aufzunehmen. Nachdem die Band sich schon viel zu lange nicht mehr bei Ihnen gemeldet hat, beschließen Sie, der Sache auf den Grund zu gehen, und fahren zu dem Motel, in dem sich die Gruppe eingemietet hat. An der Rezeption bereitet Ihnen der Manager des Etablissements einen wenig freundlichen Empfang, und der bedrohliche Baseballschläger in seiner Hand deutet schon an, daß in dem Dorf Cyclone nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Die Rockmusiker sind wie vom Erdboden verschluckt, und an allen Ecken und Enden des Orts finden sich kryptische Hinweise auf ihren Verbleib.



Man sollte sich jedes Bild ganz genau anschauen, denn es enthält vielleicht einen Hinweis auf die Lösung eines Puzzles.

Interaktives Rockvideo

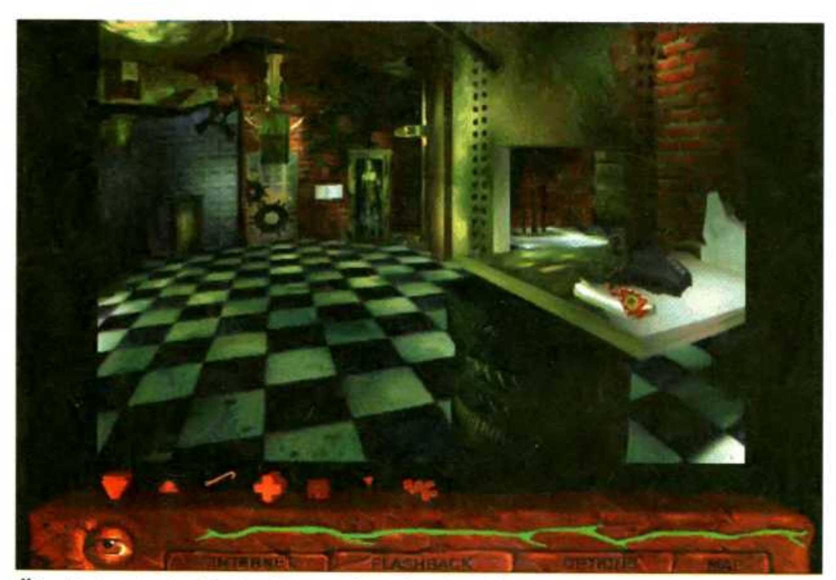
Spielerisch steht Harvest of Souls in der Tradition von Myst, 7th Guest und Zork: Nemesis: Sie erkunden in kurzen Kamerafahrten die gerenderte Gegend und können den Blick in alle erdenklichen Richtungen schweifen lassen, damit Ihnen auch das unscheinbarste Item nicht durch die Lappen geht. Am Weiterkommen werden Sie immer wieder durch geheimnisvolle Zahlen-, Symbol- und Schieberätsel gehindert, die Sie zuweilen nur lösen können, wenn Sie an anderer Stelle einen entsprechenden Hinweis gefunden haben. Dabei sollten Sie stets nicht nur Ihre Augen, sondern auch Ihre Ohren offenhalten, denn selbst in den Songtexten findet sich der eine oder andere wertvolle Tip.

Wer trotzdem partout nicht weiterkommt und über einen Internet-Anschluß verfügt, der kann sich während der Spiele-Session über die Sierra-eigene Chat-Funktion mit anderen Usern austauschen. Kreative Köpfe werden darüber hinaus die Möglichkeit zu schätzen wissen, die Puzzles nach eigenem Geschmack umzugestalten – die Lösung veränderter Rätsel wird allerdings nicht auf den Punktestand angerechnet.

Herbert Aichinger



Meist bewegen Sie sich durch menschenleere Räume und arbeiten sich durch zahllose Schieberätsel zur nächsten Location vor.



Ähnlich wie in Zork: Nemesis erlaubt Ihnen die Grafik-Engine von Harvest of Souls, den Blick frei durch den Raum schweifen zu lassen.

KOMMENTAR



» Bei dieser Hintergrundstory und der gelungenen Musik hätte aus Harvest of Souls durchaus ein packendes Adventure werden können. Was den "letzten Kick" jedoch gründlich zunichte macht, sind die zahlreichen Geduldspielchen, die die Handlung auf die Dauer zu sehr ins Stocken kommen lassen. Die Gänsehaut-Atmosphäre und die Möglichkeit, selbst Hand an die Puzzles zu legen, heben das Programm aber über die gängigen Myst-Klone hinaus. «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB/Audio		
Multiplayer:	Chat-/e-Mail-Funktion über Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	940 MB/10 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Sierra	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 69% | Sound: 72% | Genre: Adventure

60%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Ambitioniertes Adventure mit Gameplay-Schwächen «

Imperium Galactica • Strategie

DEEP SPACE

Science Fiction muß nicht immer gleich Star Wars oder Star Trek sein. Vielmehr macht es Sinn, sich die horrenden Lizenzgebühren zu ersparen und das Geld für die Entwicklung des Spiels zu verwenden. Imperium Galactica bietet zum ansprechenden Strategiespiel etliche Zwischensequenzen auf zwei CDs.

Als junger Colonel des intergalaktischen Imperiums wird Ihnen ein kleiner Quadrant mit einigen erst seit kurzem besiedelten Planeten und eine kleine Flotte zur Verfügung gestellt. Militärisches, diplomatisches und ökonomisches Geschick ist nötig, um auf der Karriereleiter zum Großadmiral der imperialen Flotte aufzusteigen.

Fundamental

Als eine Art Tutorial lassen sich die ersten Spieltage bezeichnen. Kleine Kolonien müssen zu autarken Zentren für Wirtschaft, Forschung und Militär ausgebaut werden. Dazu lassen sich neue Gebäudekomplexe ähnlich wie in SimCity errichten. Die nötigen Finanzmittel bezieht man aus Steuern, Handel und dem einen oder anderen Bonus für erfolgreiche Spezialaufträge. Abgesehen von Piraterie ist es militärisch noch relativ ruhig, so daß man sich um den Aufbau von Kolonien und anschließend der Flotte kümmern kann. Abwechslung bringen Seuchen, die vereinzelt auf Planeten ausbrechen, Spione und rebellische Kolonieverwalter ins Spiel. Die Handlung ist relativ linear und ermöglicht einen einfachen Einstieg in das genreübergreifende Spiel.



Im SimCity-Stil werden die eigenen Planeten mit nützlichen Gebäuden zugepflastert.

Genremix

In Imperium Galactica kommt zu den wirtschaftlichen und militärischen Komponenten die Wissenschaft und ein leider relativ linearer Handlungsstrang. Das Spiel läuft in Echtzeit ab, allerdings dürfen auch im Pausemodus Befehle erteilt und Grundsteine für neue Gebäude gelegt werden. Ein ruhiges Spiel bleibt für bequeme Sesselstrategen also noch möglich. Kämpfe werden entweder im Weltraum zwischen zwei, in seltenen Fällen sogar drei Flotten und im Falle einer Invasion auf der Planetenoberfläche ausgetragen. Jede eigene Einheit läßt sich aktivieren und kommandieren. Parallel zum Handlungsstrang werden technisch hervorragende Zwischensequenzen eingeblendet. Einfache Steuerung, Sprachausgabe, dezente Musik und akzeptable SVGA-Grafik zeichnen Imperium Galactica aus.

Alexander Geltenpoth



Unsere Flotte greift einen Planeten der Gathogs an. Rechts unten wählt man die Formation, bevor die Schlacht in Echtzeit beginnt.



Auf dieser Übersichtskarte spielt sich ein Großteil von Imperium Galactica ab. Die gestrichelten Kreise geben die Radarreichweiten an.

KOMMENTAR

» Lords of the Realm 2 im Weltraum! Zusätzlich bringt der Handlungsstrang Abwechslung ins sonst leicht eintönige Spiel und ist nicht so unfair wie ebenfalls enthaltene Zufallsereignisse. Eine gelungene Belohnung stellen zahlreiche Zwischensequenzen dar, die immerhin 2 CDs füllen. Richtig interessant ist die Entwicklung der Story. Dafür muß man allerdings auf Mehrspielermodus und Custom Game verzichten. Alles in allem ein sehr gelungener Genremix aus WiSim und Strategie.«

Mindestens:	486/100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1120 MB/60 MB	Preis:	ca. DM 100.-
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	30. Mai

Grafik: 74% | Sound: 76% | Genre: Strategie

80%

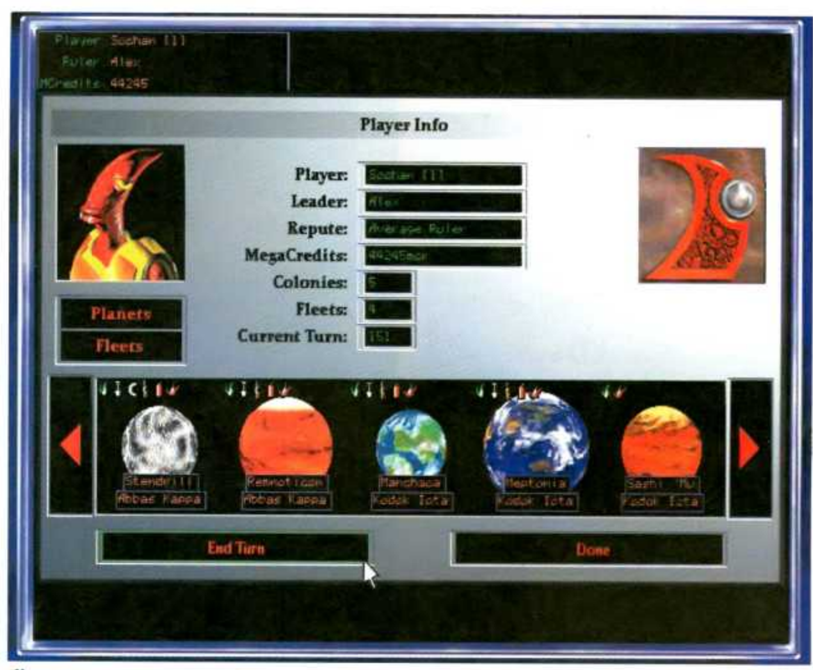
Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Interessanter Genremix mit vielen Zwischensequenzen «

Into the Void • Strategie

STERNENHAUFEN

In den unendlichen Weiten des Weltraums stehen wieder einmal mehrere Rassen gleichzeitig vor der Eroberung der Galaxis. Wer sagt, alte Spielideen können nicht begeistern?! Zumindest, falls sie, mit neuen Features versehen, zeitgemäß umgesetzt werden und die bisherige Referenz überflügeln.



Über dieses Menü überwacht und dirigiert man sein Imperium. Alternativ zu den Planeten lassen sich auch alle Flotten einblenden.



Außer Intro und Outro sind keine Videosequenzen enthalten.



Alles in der Galaxis läßt sich auch über die Karte ansteuern.

Für Into the Void haben sich Adrenalin Entertainment gar nicht erst die Mühe gemacht, eine interessante Vorgeschichte zu entwerfen. Im Mittelpunkt steht einfach die Entwicklung des Überlichtantriebs, der es sämtlichen Völkern erlaubt, den Weltraum zu besiedeln. Bis zu zehn Spieler können sich an einem Spiel beteiligen, egal ob über Modem, Netzwerk oder sogar an nur einem Computer. Zur Auswahl stehen sechs verschiedene Rassen, die sich gravierend in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Wichtige Fertigkeiten sind Erkundung, Spionage, Produktion, Forschung, Kolonisierung und Diplomatie, letzteres zumindest, falls es wenigstens einen Computerspieler gibt.

Menü-Dschungel

Eigentlich ist Into the Void ein ziemlich simples Strategiespiel. Arbeitskraft, Planeteninstallationen, Ressourcen und durch Steuern gewonnene Credits schränken die Möglichkeiten des Spielers ein. Sämtliche Einrichtungen werden nicht gebaut, sondern durch Credits gekauft. Dazu gehört Nahrungsproduktion, Bodenverteidigung, Spionage, Schiffbau, Bergbau und Forschung. Die Bevölkerung wird in den jeweiligen Installationen zur Arbeit eingesetzt. Kurzum, der wirtschaftliche Teil entspricht inhaltlich Master of Orion 2, ist allerdings weniger ausgefeilt. Anstelle eines strategischen Kampfes treten vom Computer berechnete Schlachten, in die man nicht weiter eingreifen kann.

Größtes Manko von Into the Void ist die zu komplex gestaltete Oberfläche. Sämtliche Funktionen hätten sich auch einfacher erreichbar anordnen lassen. Hohe Auflösung ist nicht alles! Es fehlt an Animationen. Auch die Musik und die wenigen Soundeffekte sind ziemlich eintönig.

Alexander Geltenpoth



KOMMENTAR

» Selten scheitert ein Spiel so kläglich im Vergleich zur Referenz. Es fehlt an neuen Features, unterhaltsamer Musik und zumindest einer Option auf einen taktischen Kampf. Extrem unpraktisch wurde die Steuerung gelöst. Sämtliche Menüs sind zwar mit detaillierten Icons gespickt, aber die Übersichtlichkeit profitiert davon nicht. Sehr störend ist auch die zufällige Plazierung des Heimatplaneten am Anfang des Spiels. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	10 Spieler Modem, Netzwerk, an einem Computer
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	300 MB/1-140 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Adrenalin Enter./Funsoft
Veröffentlichung:	Juli 97
Grafik:	60%
Sound:	59%
Genre:	Strategie

63%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Kein Vergleich zu Master of Orion 2 «



In diesem Menü werden die einzelnen Kolonien verwaltet. Die sechs Icons stellen die möglichen Arbeitsbereiche für die Bevölkerung dar.

Uncle Henry's Playhouse

Die "Best of"-Welle macht auch vor dem PC-Spielemarkt nicht halt, und so brüht Trilobyte eine Auswahl seiner Monster-Puzzles aus 7th Guest, 11th Hour und Clandestiny noch einmal auf.



Man bette ein paar alte Rätsel in eine anderes Grafik ein - fertig ist das neue Spiel!

Das Ergebnis dieser Aktion ist ein "neues" Spiel, bei dem man wohl mit minimalem Entwicklungsaufwand seine Klientel noch einmal abzocken möchte. Je vier Rätsel aus den obengenannten Spielspaßtötern wurden einfach in eine Art Puppenhaus transferiert, und obendrein gibt´s als Zuckerl tatsächlich noch ein einziges neues Puzzle! Zehnmal dürfen Sie sich dabei alleine den Kopf zerbrechen, während Ihnen in den restlichen drei Rätseln die künstliche Intelligenz in der Person des Hausbesitzers Henry Stauf noch zusätzlich das Leben schwer macht. Eine Rahmenhandlung mit aufwendigen Filmsequenzen hielt man diesmal nicht für nötig, schließlich ist Uncle Henry ja als Budget-Produkt gedacht. Sowohl Musik als auch Benutzer-Interface bieten die aus den Vorgängerspielen weidlich bekannten Elemente: ein bißchen Gruseln mit teuflischem Gelächter, Knochenhand und Totenschädel. Wer sich für frustrierend schwere Kopfnüsse begeistern kann und noch keines der Vorgängerspiele besitzt, darf zugreifen.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, Quad-Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	334 MB/3 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	Trilobyte	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 79%	Sound: 78%	Genre: Denkspiel	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

43%

» Fader Aufguß mit Rätselspiel von gestern «

Diamonds 3D

Kaum ein Spielprinzip wurde so oft kopiert wie Arcanoid. Wenigstens kann Diamonds 3D die dreidimensionale Ansicht als innovative Neuerung vorweisen.



Am Boden des Quaders sind mehrere Diamantblöcke, darüber ein grüner Farbtopf.

Damit muß der Spieler immerhin schon den Schläger nicht nur links und rechts, sondern auch nach oben und unten bewegen. Verfehlt der springende Ball den Schläger, geht ein Leben verloren. Diamonds 3D kann allerdings noch einige weitere Neuerungen aufweisen, die im klassischen Arcanoid noch nicht enthalten waren. Auf simplen Mausklick wird der Schläger magnetisch, und der Ball bleibt an ihm kleben. Die Kraft des Magnets geht dadurch sehr schnell verloren und lädt sich nur langsam auf, wenn der Magnet deaktiviert ist. Ebenfalls neu sind farbige Blöcke, die nur von einem gleichfarbigen Ball zerstört werden können. Der Ball muß somit erst auf einen Farbtopf gespielt und eingefärbt werden. Leider ist die Illusion des dreidimensionalen Quaders relativ schlecht gelungen, so daß sich nur schwer abschätzen läßt, in welcher Tiefe sich Ball und Blöcke befinden. Dadurch ist es auch nicht ganz einfach, den Ball anzuschneiden und so seine Richtung zu ändern. Grafik und Sound sind von guter Qualität, wodurch sich allerdings auch keine Langzeitmotivation einstellt.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	9 MB/3 MB	Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	NBG	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 50%	Sound: 40%	Genre: Action	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

45%

» Dreidimensionaler Arcanoid-Clone «

Callahan's Crosstime Saloon

Josh Mandel, der Designer von legendären Spielen wie Freddy Pharkas und Space Quest 6, hat wieder zugeschlagen und ein Comic-Adventure nach Vorlagen des Science Fiction-Autors Spider Robinson kreiert.



Eigenwillig: Josies Vorliebe für Süßes führt Sie in den brasilianischen Regenwald.

Ausgangspunkt des Geschehens bildet eine abgefahrene Kneipe, in der Sie mit Vampiren, bauchredenden Schäferhunden und diversen Außerirdischen ein Gläschen heben können. In der Rolle des stoischen Folksängers Stonebender werden Sie von verschiedenen Barbesuchern in sechs verschiedene Abenteuer verwickelt, die Sie u. a. in den brasilianischen Regenwald oder in Draculas Heimat Transsylvanien führen. Eine „normale" Handlung dürfen Sie jedoch an keiner Stelle dieses Spiels erwarten – überall lauern Gags und süffisante Anspielungen auf Gott und die Welt. Auch in grafischer Hinsicht kommt Callahan´s ziemlich eigenwillig daher: spärlich animiert, aber dennoch witzig, ganz im Stil des amerikanischen Malers Norman Rockwell. Zwei Grundvoraussetzungen werden von Ihnen allerdings erwartet: „um die Ecke denken" und sehr gute Englischkenntnisse.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.		
Handbuch:	englisch	Sprache:	englisch
CD/HD:	585 MB/24 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Legend Ent.	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 63%	Sound: 59%	Genre: Comic-Adventure	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

64%

» Sechs witzige Adventures für Englischkundige «

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 6/97

Acclaim 4
AOL 127
Ascaron............................8, 9
Attic.................................83
B&E Games 105
Bachler..............................59
Blue Byte 51
Bomico 2, 3, 13
Broderbund 17, 73
Call & Play 113
Compustore 141
Computec Verlag 28, 29, 89,
...................92, 133, 135, 139
Computertreff Kudak..............99
Cross Computer 75
Funsoft ....40 ,41
Game it...............................57
Games and More...................49
Hintshop 105
Interplay 4
Joysoft 101
LucasArts.......................33, 35
Magic Line.........................123
Mandala 79
Matrox 148
Media Point 22, 23
Megatec 145
Micro Fun 137
Microprose 55
MLC 97
MMC...................................71
Multimedia Soft 85
Okay Soft 85
Philip Morris 39
PL Software 21
Play Soft..............................85
Psygnosis 47
Raveline 121
Ravensburger........................69
Reynolds 15
SKL...................................117
Topware.............................147
Versand 99 91
Vogel Verlag.......................143
Wial 62, 63

PLAYSOFT

Jetzt im Internet Online-Bestellen !

http://www.playsoft.de

CD-Recorder ab 559.-
CD-Rohlinge ab 10.-

Diamond Monster 3D
Vodoo Chipsatz
4MB EDO-RAM ab 380.-

CD-ROM's
IDE Laufwerk ab 99.-
SCSI ab 159.-

Ecstatica 2 PC * 74.95.-
Extreme Assault PC 72.95.-
Outlaws PC 79.95.-

Soundkarten ab 49.-
Soundblaster AWE 64 289.-

X-Wing vs. Tie Fighter
PC 79.95.-

Matrox Mystique
2MB ab 209.-

ISDN & Modem
AVM FritzCard 169.-
ELSA 33,6 TQV 289.-

Gewinn-Spiel !
auf unserer Home-Page mit tollen Preisen !

MDK PC 74.95.-
Formel 1 PC 94.95.-
Exhumed PC 79.95.-
Moto Racer PC 79.95.-
Diablo PC 76.95.-

Mainboard's
GigaByte ab 209.-
ASUS P55T2P4 279.-

CPU's & Speicher
Tagespreise bitte abfragen !

Microsoft SideWinder
3D PRO 89.- Game Pad 64.-

Soundboxen
100 W ab 39..-

PLAY SOFT
Inh. Robert Elmshäuser

Auch in unserer Internet-Datenbank finden Sie Brettspiel,Rollenspiele, Strategiespiele, Magazine, Sammelkarten, Zinnminiaturen und Zubehör.

Teichweg 6 - 35043 Marburg - Tel.: 06421 / 94100
Fax: 06421 / 47526 - E-mail: verkauf@playsoft.de

Änderungen & Irrtümer vorbehalten Mit * gekennzeichnete Spiele erscheinen in den nächsten Wochen. Vorbestellung möglich Vorauskasse 6.50.-DM Nachnahme 10.- DM + NN



MultiMedia Soft

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ⊠ Info ⊠ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 39 ☎03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str.15 ☎0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

NEU*NEU*NEU*NEU
33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☎ 0 52 51/29 65 06

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☎0651-9940656
Computer-Spielen vor Ort

75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☎ 07231-17275
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DüREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

SPIELERFORUM



GESUCHT!
DER COMMAND & CONQUER 2 - STRATEGE

Westwood hat es mit Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot erneut geschafft, einen Volltreffer zu landen. Grund genug für uns, einmal nachzuhaken, wie gut Sie wirklich sind. PC Action sucht in Zusammenarbeit mit Westwood und Virgin die besten C&C2 - Spieler Deutschlands. Also ran an die Mäuse und fleißig Gold gesammelt, denn am Ende kann es nur EINEN geben!

DER PREIS

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn
DAS GROSSE VIRGIN SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommen Sie jeden Monat eines der exzellenten PC-Spiele des Hamburger Publishers frei Haus. Viel Spaß beim Aufbau Ihres Imperiums!

Westwood STUDIOS

Virgin INTERACTIVE entertainment

Durch die verschiedenen Einheitentypen weisen sowohl die Sowjets als auch die Alliierten in Alarmstufe Rot ihre Vor- und Nachteile auf. Die Stärke der Alliierten liegt eindeutig bei den Seestreitkräften. Mit dem Gap-Generator besitzen Sie außerdem hervorragende Tarneigenschaften. Haben Sie schon einmal versucht, einen Kreuzer mit Hilfe der Chronosphäre direkt in den Teich vor der Basis Ihres Gegners zu beamen? Die Stärke der Sowjets liegt in der Luft. Kaum etwas ist einem gut ausgebauten MIG-Geschwader über längere Zeit gewachsen. Außerdem verfügen die Russen mit dem Mammut-Panzer in Kombination mit V2-Raketen über die perfekte Erstschlag-Waffe zu Land. Aufgrund der verschiedenen Eigenschaften und der unterschiedlichen Spielanforderungen, die sich daraus ergeben, haben wir uns für einen Spielmodus entschieden, der Ihre Fähigkeiten im Umgang mit beiden Seiten überprüft.

Der Spiel-Modus

Sie können uns beweisen, daß Sie zu den besten C&C-Strategen Deutschlands gehören. Dazu müssen Sie die jeweils letzten Levels der Alliierten und Sowjets, also die beiden 14. Missionen, durchspielen und kurz vor der Zerstörung der letzten Einheit des Gegners abspeichern, damit wir Ihre Vorgehensweise nachvollziehen können. Bitte schreiben Sie schließlich Ihre beiden Punktewertungen, die für die Bewältigung der Levels vom Programm vergeben werden, gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun Ihre Spielstände von Ihrer Festplatte auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.

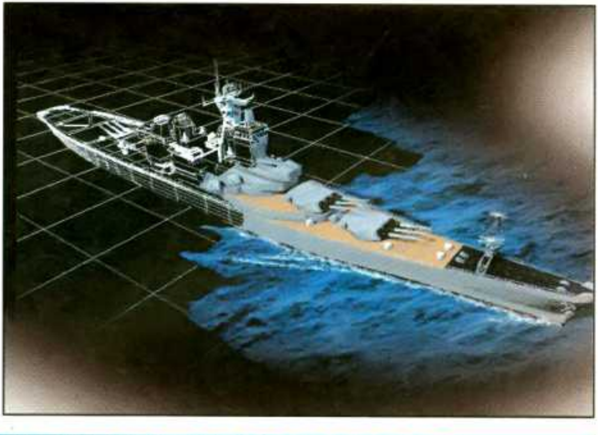
Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerb-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Senden Sie bitte Ihre Disketten an den:

COMPUTEC VERLAG
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - C&C 2
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Levels auf der CD-ROM

Neue Multiplayer-Szenarien zu Alarmstufe Rot finden Sie jeden Monat auf unserer Cover-CD-ROM!



BISHERIGE ERGEBNISSE

	Alliierte	Sowjets	Gesamt
1.Frank Ziarno, Eisenhüttenstadt	75.312	75.312	137.874 Punkte
2.Sven Altpeter, Alsfeld	61.243	69.990	131.233 Punkte
3.Martin Borgwardt, Sanitz	85.588	45.016	130.604 Punkte
4.Alexander Kammerzel, Freilassing	86.208	22.529	108.937 Punkte
5.Jan Schlüngel, Bünde	49.765	57.399	107.164 Punkte
6.Marcel Schwanke, Saalfeld	69.415	36.407	105.822 Punkte
7.Johannes Gross, Groß-Machnow	50.657	50.069	100.726 Punkte
8.Andreas Gerdon, Landau	41.384	57.416	98.800 Punkte
9.Henning Oberg, Neubiberg	55.643	41.787	97.430 Punkte
10.Marcus Pöhlig, Wolfen	35.833	60.513	96.346 Punkte



Levels auf der CD-ROM
Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie in der Spiele-Tools-Rubrik jeden Monat neue Levels zu Z!

GENERAL ZED

SPIELERFORUM

Teilnahmebedingungen

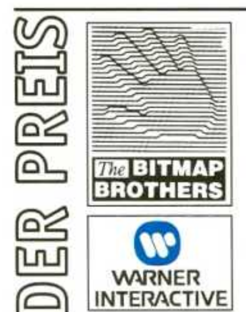
Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - General Zed
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg



In diesem Monat schließen wir das General Zed-Spielerforum, der Platz wird ab der nächsten Ausgabe durch ein neues Spiel gefüllt. Letzter Einsendeschluß für Z-Spielstände ist der 24.05.97!

DER PREIS



Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, wird von uns offiziell zum General Zed gekürt und erhält exklusiv
DAS GROSSE WARNER INTERACTIVE SPIELE-ABO!
Als General Zed steht dem Sieger ein Jahr lang jedes neue Spiel aus der Warner-Kollektion zu. Jetzt wünschen wir nur noch ein scharfes Auge und eine schnelle Maus!

Sie haben die Strategie-KI der Bitmap Brothers mehrfach besiegt? Commander Zod halten Sie für Ihren besten Kumpel? Okay, dann versuchen Sie doch einmal, unsere Savegames auf der Cover-CD-ROM zu lösen. Wir suchen nämlich Deutschlands beste Z-Feldherren und werden in Kürze zusammen mit Warner Interactive den deutschen General Zed küren.

Der Spiel-Modus

Im Bereich Spieleforum der Cover-CD-ROM (Menüpunkt 4) finden Sie zwei Savegames zur deutschen Version von Z. Folgen Sie dort den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sie in das Installationsverzeichnis von Z zu installieren. Danach können Sie beide Levels über die Option „Spiel laden" starten. Der Level für unseren Wettbewerb findet sich auf Speicherposition 9 und heißt „PC Action 1". Den anderen gibt´s als Bonus dazu. Die Aufgabenstellung zur Teilnahme am Wettbewerb ist wie folgt:

- Laden Sie das Savegame mit dem Namen PC Action 1 (Position 9).
- Spielen Sie den Level bis zum Ende (natürlich so verlustarm und schnell wie möglich).
- Kurz bevor das gegnerische Fort in Flammen aufgeht, speichern Sie ab.
- Spielen Sie den Level zu Ende und notieren Sie sich die Zeit und die Anzahl Ihrer Verluste.
- Kopieren Sie das Savegame aus dem Z-Verzeichnis (Save?.z) auf eine Diskette.
- Beschriften Sie den Diskettenaufkleber mit Kennwort, Namen, Anschrift und Ihrer genauen Zeit sowie den Verlusten und senden Sie die Diskette an die Adresse im Kasten Teilnahmebedingungen.

PC Action sucht den General Zed

Dies ist die Karte des Levels für unseren General Zed-Wettbewerb. Wer hier mit der besten Punktezahl ins gegnerische Fort marschiert, kann ganz groß absahnen.

BISHERIGE ERGEBNISSE

	Zeit	Verluste
1.Klaus Henkenjohann, Bielefeld	1:01	0
2.Robert Koppetsch, Heiligenhaus	1:02	0
3.Stephan Schikowski, Thalhausen	1:04	0
4.Sebastian Schumann, Burgwedel	1:05	0
5.Theofilos Petridis, Neunkirchen a.B.	1:09	0
6.Ralph Obst, Wansleben	1:10	0
7.Thorsten Winkler, Wumbach	1:14	0
8.Mike Majewski, Berlin	1:15	1
9.Dieter Buckel, Berg. Gladbach	1:16	1
10. Monika Hlavensky, Berg. Gladbach	1:18	0

SPIELERFORUM



DIE FORMEL 1 WELTMEISTERSCHAFT

PC Action ruft zusammen mit MicroProse zur großen Formel 1-Fahrer-Weltmeisterschaft auf. Wir suchen den besten Rennfahrer aller Strecken der Edel-Simulation F1 Grand Prix 2. Zu gewinnen gibt es einen Super-Preis.

Beachten Sie bitte die Hinweise auf Seite 91. Ab der nächsten Ausgabe gibt's wieder Setups!



Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerb-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt das Datum des Poststempels.
Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.
Senden Sie bitte Ihre Disketten an den:
COMPUTEC VERLAG • Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum-F1-Weltmeisterschaft
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

DER PREIS

MICROPROSE

Der gekürte Weltmeister erhält
DAS GROSSE MICROPROSE SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommen Sie alle PC-Spiele des Gütersloher Publishers frei Haus. Die Wettbewerbszeit beläuft sich auf mindestens fünf Monate, so daß Sie genügend Zeit zur Verfügung haben, um auf jeder Strecke eine exzellente Zeit hinzulegen.

RENNERGEBNISSE

• Brasilien, Interlagos
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:13.083
2.Marco Scudieri, St. Georgen 1:13.090
3.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:13.310
4.Michael Jöstel, Berg. Gladbach 1:13.940
5.Holger Weltscheck, Pfaffenhofen 1:13.987
6.-

• Pacific, Aida
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:08.013
2.Josef Beyer, Köln 1:08.562
3.Marco Scudieri, St. Georgen 1:08.691
4.Stefan Breunig, Eppstein 1:08.704
5.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:08.756
6.Hannes Spinell, Klobenstein 1:08.799

• San Marino, Imola
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:18.319
2.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:18.358
3.Marco Scudieri, St. Georgen 1:18.544
4.Stefan Breunig, Eppstein 1: 18.879
5.Holger Weltscheck, Pfaffenhofen 1:18.887
6.-

• Monaco
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:13.977
2.Stefan Breunig, Eppstein 1:14.231
3.Josef Beyer, Köln 1:14.932
4.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:15.483
5.Marco Scudieri, St. Georgen 1:15.537
6.Michael Steinbach, Marburg 1:15.777

• Spanien, Barcelona
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:17.734
2.Marco Scudieri, St. Georgen 1:18.723
3.Michael Steinbach, Marburg 1:18.873
4.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:19.377
5.Stefan Breunig, Eppstein 1:19.746
6.-

• Kanada, Gilles Villeneuve
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:18.598
2.Marco Scudieri, St. Georgen 1:18.861
3.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:18.952
4.Hannes Spinell, Klobenstein 1:19.560
5.Thomas Maxen, Solingen 1:19.742
6.Josef Beyer, Köln 1:19.942

• Frankreich, Magny Cours
1.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:14.087
2.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:14.176
3.Josef Beyer, Köln 1:14.393
4.Michael Steinbach, Marburg 1:14.490
5.Stefan Breunig, Eppstein 1:15.050
6.Michael Wodzinski, Ratingen 1:15.168

• England, Silverstone
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:21.691
2.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:22.821
3.Marco Scudieri, St. Georgen 1:22.835
4.Thomas Maxen, Solingen 1:23.038
5.Andreas Piecha, Osnabrück 1:23.415
6.Holger Weltscheck, Pfaffenhofen 1:23.429

• Deutschland, Hockenheim
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:39.557
2.Stefan Breunig, Eppstein 1:39.757
3.Josef Beyer, Köln 1:40.235
4.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:40.366
5.Marco Scudieri, St. Georgen 1:40.648
6.Uwe Heister, Mainz 1:40.932

• Ungarn, Hungaroring
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:15.623
2.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:15.654
3.Marco Scudieri, St. Georgen 1:15.936
4.Lucas Gebauer, Selm 1:15.951
5.Hannes Spinell, Klobenstein 1:16.311
6.Stefan Breunig, Eppstein 1:17.146

• Belgien, Spa
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:46.447
2.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:47.846
3.Marco Scudieri, St. Georgen 1:48.072
4.Stefan Breunig, Eppstein 1:48.291
5.Torsten Binder, Würschen 1:48.892
6.Thomas Hefele, Blaubeuren 1:49.070

• Italien, Monza
1.Marco Scudieri, St. Georgen 1:20.692
2.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:20.828
3.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:21.051
4.Josef Beyer, Köln 1:21.204
5.Thomas Maxen, Solingen 1:21.264
6.Thomas Hefele, Blaubeuren 1:21.319

• Portugal, Estoril
1.Marco Scudieri, St. Georgen 1:17.932
2.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:17.976
3.Josef Beyer, Köln 1:18.098
4.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:18.265
5.Thomas Tometzli, Hamm 1:18.389
6.Stefan Breunig, Eppstein 1:18.824

• Europa, Jerez
1.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:20.262
2.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:20.355
3.Hannes Spinell, Klobenstein 1:20.836
4.Marco Scudieri, St. Georgen 1:20.867
5.Lukas Gebauer, Selm 1:21.096
6.Christian Doß, Greifswald 1:21.235

• Japan, Suzuka
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:33.282
2.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:33.512
3.Marco Scudieri, St. Georgen 1:33.770
4.Michael Wodzinski, Ratingen 1:34.516
5.Stefan Breunig, Eppstein 1:34.605
6.-

• Adelaide, Australien
1.Thomas Kimmich, Lackendorf 1:12.367
2.Meinolf Gottbrath, Lippetal 1:12.748
3.Marco Scudieri, St. Georgen 1:12.887
4.Josef Beyer, Köln 1:12.927
5.Thomas Tometzki, Hamm 1:13.033
6.Stefan Breunig, Eppstein 1:13.517

Der Spiel-Modus

Diesmal müssen Sie uns von jeder Strecke eine heiße Runde aus dem Qualifying oder Rennen zusenden, der Schwierigkeitsgrad ist egal. Um Betrügereien von vornherein auszuschließen, müssen Sie Ihr Setup, mit dem Sie Ihre schnelle Runde gefahren haben, ebenfalls auf dieser Diskette abspeichern. Wir registrieren alle eingehenden Rundenzeiten für jede der 16 Strecken und verteilen für die besten Zeiten WM-Punkte, wie Sie es von der Formel 1 gewohnt sind, d. h. der erste erhält 10 Punkte, der zweite 6, dann 4 usw. Weltmeister wird am Ende derjenige, der auf allen Strecken die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand entscheidet das Los. In die Wertung fließt jeder ein, der mindestens zwei Ergebnisse eingesandt hat. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.

ZWISCHENSTAND

1.Thomas Kimmich, Lackendorf	**139 Punkte**
2.Meinolf Gottbrath, Lippetal	**87 Punkte**
3.Marco Scudieri, St. Georgen	**73 Punkte**
4.Stefan Breunig, Eppstein	**30 Punkte**

Ganz wichtig:

Aus organisatorischen Gründen müssen wir Sie bitten, für jede einzelne Strecke eine eigene Diskette einzuschicken. Folgende Angaben und Inhalte müssen uns vorliegen, damit Ihre Teilnahme am Wettbewerb gesichert ist:

Auf der Diskette:

1. eine heiße Runde für eine Strecke
2. das Setup, mit dem Sie diese Runde gefahren sind

Auf dem Diskettenaufkleber:

1. Ihre komplette Anschrift
2. der Name der Strecke, zu welcher Sie eine heiße Runde einsenden
3. Ihre genaue erzielte Zeit

Im Kasten Teilnahmebedingungen finden Sie noch einmal alle wichtigen Informationen und die Zusendeanschrift aufgeführt. Das Stichwort für diesen Wettbewerb lautet F1-Weltmeisterschaft. Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit F1 Grand Prix 2 und viele schnelle Runden!

ZUR INFORMATION:

Cheater - Nein danke!
Wir sind im Besitz eines Überprüfungsprogrammes, das uns die genaue PS-Zahl, den Grip, das Gewicht und den Namen des Fahrers eines jeden Boliden liefert – fahren Sie also fair!

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
oder wählen Sie direkt:
0911/2872-160 (Abo-Service)
0911/2872-170 (Bestell-Service)
0911/2872-180 (Technik-Service)

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion
Herbert Aichinger

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Auslandskorrespondent
Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH Nürnberg

Titel © LucasArts

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM
Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr. Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Die PC Action 07/97 erscheint am 18. Juni 1997

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Telefax: 09 11/2872-240
Telefon: 09 11/2872-140

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 09 11/2872-141
Wolfgang Menne 09 11/2872-144

Disposition:
Tanja Kaiser 09 11/2872-140

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg

Telefax: 02 03/3 05 11 - 555
Telefon: 02 03/3 05 11 - 11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab Mai 1997

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage I. Quartal 1997 139.755 Exemplare



1 *Westwood bläst zum Gegenangriff auf die eigene Spitze, und die Mission-CD verdrängt das Hauptprogramm Alarmstufe Rot.*



3 *GrandPrix 2 erfreut sich auch nach fast zwölf Monaten noch großer Beliebtheit. In der zweiten Jahreshälfte aber kommen die ersten ernstzunehmenden Konkurrenten auf die Pole Position im Genre.*



10 *KKND hält vehement die Stellung im Mittelfeld, zumindest so lange, bis in Kürze eine ganze Flut von neuen Echtzeit-Strategiespielen über die Charts hereinbricht.*



15 *Trotz Emergency Room und Dr. Stefan Frank gelingt Bullfrogs Theme Hospital gerade mal der Sprung in die Top Twenty. Dungeon Keeper wird es da leichter haben.*

KAUFHOF + Horten

ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE



TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Platz	Titel	Hersteller
1	C&C 2: Gegenangriff	Westwood Studios
2	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios
3	Grand Prix 2	MicroProse
4	MDK	Shiny Entertainment
5	Ultimate Conquerer	ROM Point
6	Diablo	Blizzard Entertainment
7	Die Siedler 2 + Mission	Blue Byte
8	Larry 7: Yacht nach Liebe	Sierra On-Line
9	FIFA Soccer '97	EA Sports
10	KKND	Beam Software
11	Tomb Raider	Core Design
12	NBA Live 97	EA Sports
13	Master of Orion 2	MicroProse
14	Lord of the Realms 2	Sierra On-Line
15	Theme Hospital	Bullfrog
16	Bundesliga Manager '97	Software 2000
17	Flying Corps	Rowan Software
18	Hugo 4	Kabel 1
19	Privateer 2: The Darkening	Origin Systems
20	Have a NICE Day	Magic Bytes

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:

Baphomets Fluch.................Virgin
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones
and the Fate of Atlantis...LucasArts
Normality.......................Gremlin
Simon the Sorcerer 2...Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:

Bundesliga Manager
Hattrick.................Software 2000
Capitalism..............Software 2000
Elisabeth I.........................Ascon
Hattrick...........................Ikarion
Theme Park.....................Bullfrog

Action:

MDK.............Shiny Entertainment
Outlaws.......................LucasArts
Privateer - The Darkening...........Origin
Schleichfahrt................Blue Byte
Tomb Raider........................Eidos
Virtua Fighter PC..................Sega

Strategie:

Civilization 2...............MicroProse
C & C Alarmstufe Rot..........Westwood
MAX.............................Interplay
Master of Orion 2..........MicroProse
Warcraft 2.......................Blizzard
Z.......................Bitmap Brothers

Simulation:

Comanche 3..................Novalogic
F1 Grand Prix 2........... MicroProse
Flight Unlimited ....Looking Glass
Hexagon Kartell...............Ascaron
TFX Eurofighter 2000...........Ocean

Sport:

FIFA Soccer '97........Electronic Arts
Links LS............................Access
NBA Live '97...........Electronic Arts
NHL 97..................Electronic Arts
Virtual Pool....................Interplay

Rollenspiel:

Diablo...........................Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva...........Attic
Lands of Lore................Westwood
Ultima Underworld 2...........Origin
Wizardry 7.......................Sir Tech

Rennspiele:

Formel 1........................Psygnosis
Have a NICE Day..........Magic Bytes
Moto Racer.............Electronic Arts
Sega Rally...........................Sega
POD...............................Ubi Soft

VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft man beim Spezialisten!

Sonderangebote

Titel		Preis
SSN-21 Seawolf	V	9,99
Mad News+Extrablatt	V	9,99
Thexder	V	14,99
Pyst	V	14,99
Strike Base	V	19,99
Clearing House	V	19,99
Cybergladiators	V	24,99
Gene Machine	V	24,99
Nihilist	V	24,99
Puppen,Perlen und Pistolen	V	24,99
Conquerer A.D. 1086	V	29,99
Cyberstorm	V	29,99
Hyperblade	V	29,99
Ancient Empires	V	32,99
Civil War General	V	32,99
Urban Runner	V	32,99
Crusader No Regret	V	34,99



DSA3 incl. Komplettlsg

39.99



DOS oder WIN95

Titel		Preis
Down in the Dumps	V	35,99
QAD	V	35,99
Alien Trilogy	V	39,99
Gene Wars	V	39,99
Syndicate Wars	V	39,99
Time Commando	V	39,99
Grand Prix Manager 2 Sp. Edition incl. Video	V	39,99
Lighthouse	V	45,99
Rebel Assault 2	V	49,99
The Dig	V	49,99
Tie Fighter	A	49,99
Warcraft 2	V	53,99
ATF US + Nato Fighters	V	69,99
Grafikkarte ET 6000, 4MB	A	179,99
3Dfx-Karte Diamond Monster 3D 4MB	A	399,99

z.B. für Formel 1, POD, Tomb Raider, TFX EF 2000, u.v.m.

VERSANDKATALOG

- über 1500 Spiele & Infos auf 96 Farbseiten!
- PC CD ROM
- Sony PSX
- Nintendo64





KOSTENLOS UND UNVERBINDLICH ANFORDERN!

Aktion+Neuheiten



Command & Conquer II
Alarmstufe rot

C&C II Mission V
„Der Gegenangriff"



Topaktion
Command+Conq.2+Mission
94.99 DM

Aktuelle Infos gibt´s bei uns im Internet
http://www.Versand99.com



Comanche 3 V
Die Kampfhubschrauber -simulation



X-Wing vs Tie-Tighter
Das neuste aus dem Star Wars Universum!

Der Versand erfolgt ausschließlich per **Nachnahme**.
Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM **9.99** zzgl. Zahlkartengebühr **3,-**DM.
Softwarebestellungen ab **250,-**DM ohne Versandkosten.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 20,-DM!
Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Bestellen Sie :

Versand 99 GmbH - Bergrather Str. 16a - 52249 Eschweiler

Bestellannahme:Mo-Fr 8.00-18.30 Uhr, Sa 10.00-13.00

Tel: 0 24 03 / 2 11 88

Fax :0 24 03 / 3 53 51

E-MAIL:Versand99GmbH@T-Online

PC ACTION

SPIELETIPS

Spieletips

C&C - Gegenangriff, erster Teil ..110
Interstate '76 94
Magic The Gathering 118
Outlaws...............................102
Theme Hospital 128

Kurztips

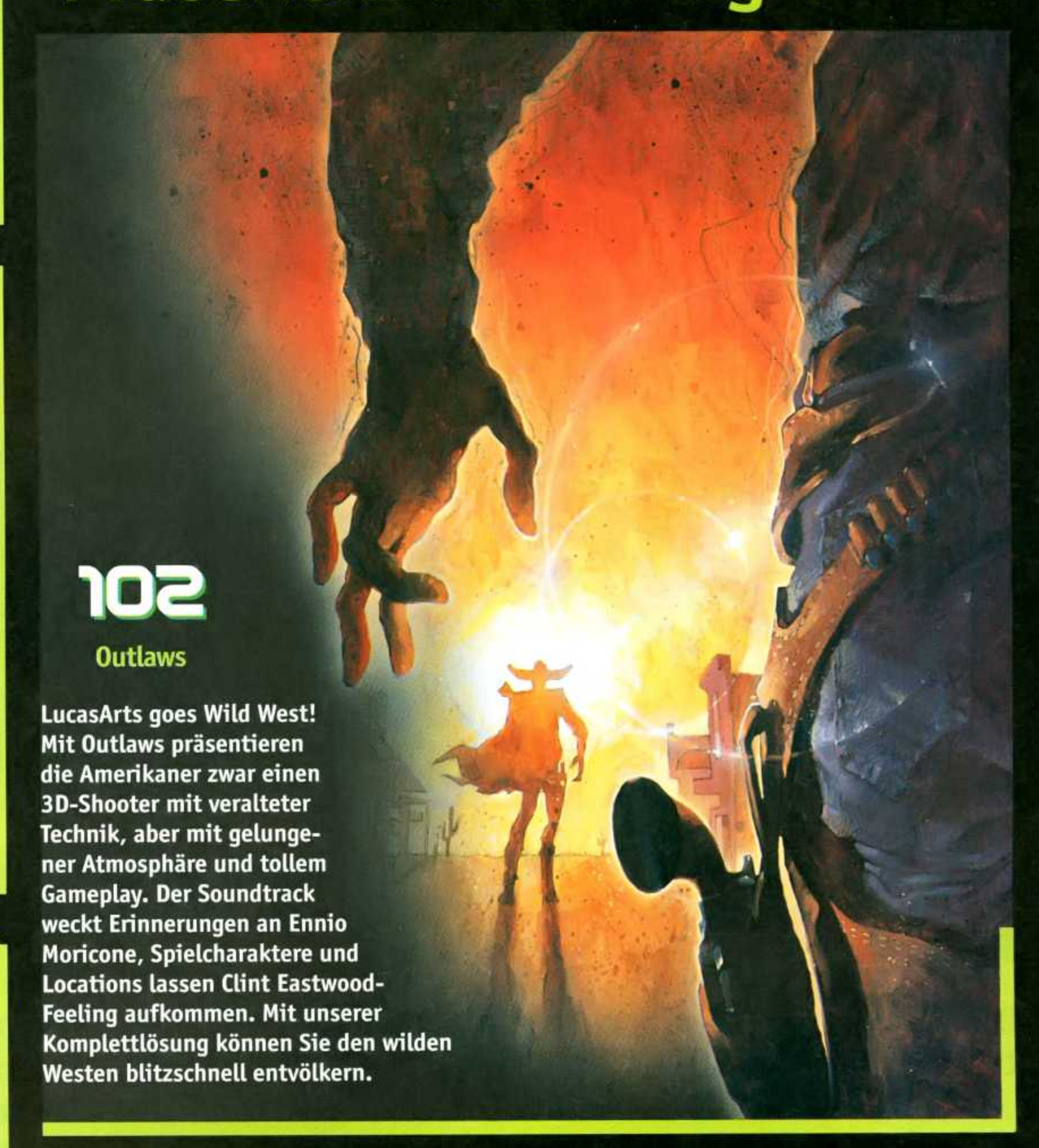
C&C Alarmstufe Rot (I)............134
C&C Alarmstufe Rot (II) 134
C&C Alarmstufe Rot (III) 134
Cyberjudas 134
Dragonheart 134
Redneck Rampage..................134
The Need for Speed 2 134
Project Paradise 134
Theme Hospital 134
Harvester 134
Test Drive Offroad 134
Hunter Hunted 135
Scorched Planet 135
Lost Vikings 2 135
Have a N.I.C.E. Day 135

TIPS & TRICKS PROFIS

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
Stefan Weiß
Thomas Gerhardt
André Geller
Thilo Bayer
Uwe Schmidt
Uwe Symanek

Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Präsentiert von Magic Line



102 Outlaws

LucasArts goes Wild West! Mit Outlaws präsentieren die Amerikaner zwar einen 3D-Shooter mit veralteter Technik, aber mit gelungener Atmosphäre und tollem Gameplay. Der Soundtrack weckt Erinnerungen an Ennio Moricone, Spielcharaktere und Locations lassen Clint Eastwood-Feeling aufkommen. Mit unserer Komplettlösung können Sie den wilden Westen blitzschnell entvölkern.



110 C&C - Gegenangriff

Nachschub für alle Command & Conquer-Junkies. Im ersten Teil unserer Komplettlösung zu Westwoods Über-Spiel befassen wir uns mit den Missionen der Russen. Wie Sie die neuen Einheiten am sinnvollsten einsetzen, erläutert Ihnen unser Strategie-Experte Uwe Symanek.



94 Interstate ´76

Eine gute Idee, von Activision eindrucksvoll in Szene gesetzt. Die tolle Fahrphysik und der erstklassige Funk-Soundtrack sorgen für beste 70er-Atmosphäre. Wie Sie Gangsterboss Malochio das Fürchten lehren, ohne Ihr Auto zu verschrotten, erfahren Sie in unserer Komplettlösung.

Auf einen Blick:
- Auto-Tuning:

  Kleine Waffenkunde
  Zubehör
  Ab in die Werkstatt!
- Steuerung

INTERSTATE '76

Die Schlaghosen von Papa sind frisch gebügelt, die angeklebten Koteletten fühlen sich gut an im ansonsten haarlosen Gesicht. Interstate ´76 entführt Sie in die wilden Siebziger, und diese Siebziger sind sogar noch wilder als die echten. In einer Parallelwelt geht es in hochgezüchteten Boliden bei heißer Funk-Musik hoch her. Wir zeigen Ihnen, wie Sie hier überleben, ohne selbst hochzugehen.



Groove und Taurus müssen sich in den zahlreichen Fights gegen Polizisten und Gangster behaupten.

Neben dem Missionsstrang gibt es noch unzählige Varianten, Einzel- oder Mehrspielermatches auszutragen. Sogar ein Editor, um eigene Maps zu bauen, ist auf der CD vorhanden. Internet-Junkies sollten den Activision-Server unbedingt einmal ausprobieren, nur so können Sie feststellen, ob Sie zu den Besten gehören. Bei unserer Komplettlösung beschränken wir uns auf die Singleplayer-Missionen. Davon gibt es insgesamt 17, die zum Teil auch noch Untermissionen beinhalten. Wir stellen alle kurz vor, bei den besonders kniffligen halten wir uns ein wenig länger auf. Außerdem teilen wir die Missionen in Schwierigkeitsgrade (1=einfach, 2=gemäßigt, 3=schwer) ein. Vorher beschäftigen wir uns aber eingehend mit Ihrem Arbeitsgerät, dem Auto. Wer zu Beginn einer Mission auf die richtige Ausrüstung setzt, hat nämlich schon die Hälfte der Miete. Also Gang rein zur ersten Runde:

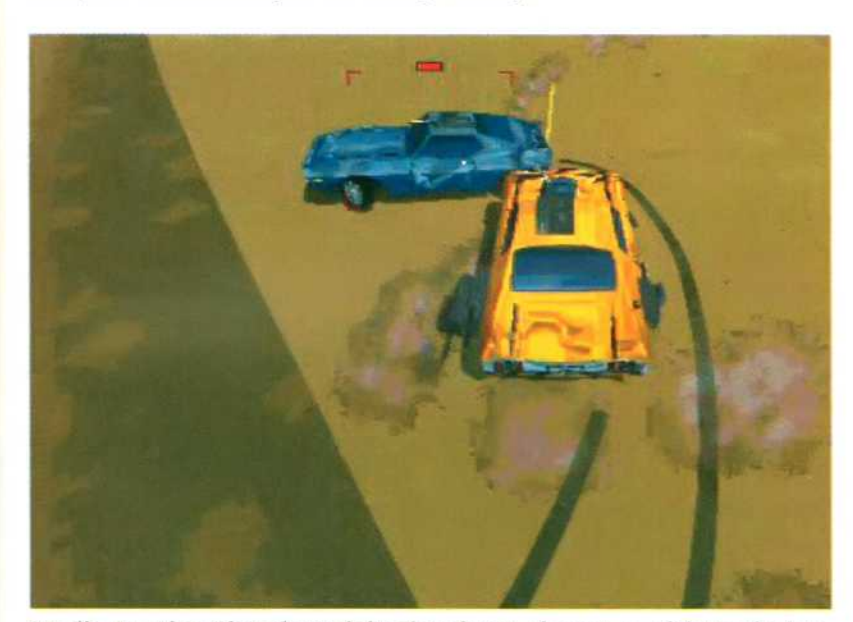
Auto-Tuning

Kleine Waffenkunde

Fast unglaublich, was sich bei Interstate so alles auf die Dächer der Boliden schrauben läßt. Gleich drei verschiedene Maschinengewehre sind vorhanden, als da sind die 30cal und die 50cal Machine Gun mit je 2000 Schuß sowie die 7,62mm Maschine Gun mit 4000 Schuß. Um auf weitere



Einfahrt nach Roswell: Wer hier Aliens vermutet, hat nicht ganz unrecht, diese hier schießen allerdings scharf!



Ist die Anzeige über dem Zielrechteck rot, dauert es nicht mehr lange, bis man den Gegner erledigt hat.

Distanz einen Gegner zu erledigen, bietet sich letztere an, sie trifft auf 500 m Entfernung. Die Kanonen bieten größere Zerstörung, jedoch auch weniger Schuß. Es gibt folgende Kanonen: 20mm Cannon, Reichweite 150, 350 Schuß; 25mm Cannon, Reichweite 300, 300 Schuß; 30mm Cannon, Reichweite 500, 250 Schuß; HADES Cannon, Reichweite 600, 200 Schuß. Mit den vier Raketenarten gehen Sie am besten auf Distanzjagd. Ihre Reichweite langt von 1000 bis 4000 Meter, dafür können Sie immer nur sehr wenige Raketen laden. Im Nahkampf bietet sich der Flammenwerfer an. Er hat immerhin 800 Schußeinheiten. Weniger sinnvoll ist der Gaswerfer, und auch der Napalmschleuderer ist nur sehr ungenau, da das Napalm im hohen Bogen abgeschossen wird. Für den hinteren Teil des Wagens gibt es zahlreiche Goodies wie den Ölauswurf und die vielen Minen. Die Landminen sind ausgezeichnet dazu geeignet, Verfolger abzuschütteln. Am einfachsten gestaltet sich der Kampf mit den "normalen" Maschinengewehren. Hierbei besteht auch nicht so leicht Gefahr, nach nur wenigen Minuten ohne Munition dazustehen. Wenn möglich, benutzen Sie die Turret-Arten der Kanonen. Turrets sind Kanonen, die – wenn sie auf ein Ziel eingestellt sind – sich stets dorthin drehen, wo sich der Gegner befindet. So treffen Sie ihn auch während waghalsiger Fahrmanöver. Last but not least können Sie mit Ihrer 45er auch noch aus dem Auto herausschießen. Das ist entweder die letzte verzweifelte Möglichkeit, Ihr Leben zu retten, oder aber eine sinnvolle Maßnahme, um einen Fahrer zu erledigen, dessen Auto man anschließend "ausschlachten" kann.

Zubehör

Zusätzlich zu den ganzen Waffen gibt es noch zahlreiche Goodies, die das Vigilanten-Dasein erheblich erleichtern, einige fordern jedoch auch lediglich zum Schmunzeln auf. Der Radar Jammer sollte eingebaut werden, wenn man von den gegnerischen Radargeräten nicht erfaßt werden möchte (beispielsweise in Mission 12). Haben Sie keinen Jammer eingebaut, können Sie auch den Motor ausmachen (Taste S), auch dann wird Sie kein Radar erfassen können. Die "Nitrios Oxide" erhöhen die Beschleunigung um 50%, den Topspeed um 20%. Allerdings hält die Wirkung nur 15 Sekunden an und ist auf dreimal Nachladen beschränkt. Der "Blower" erhöht die Beschleunigung um 25 und den Topspeed um 10% und hält so lange an, bis Sie ihn wieder entfernen oder er zerstört wird. Beide Goodies können den Wagen zu wagemutigen Sprüngen verhelfen. Die "X-Aust-Brake" verkürzt den Bremsweg um gut die Hälfte, sehr nützlich bei Nahkampfduellen, um schnelle (Hand-)Bremsdrehungen zu absolvieren. Mit den "Structo Bumpers" verstärken Sie das Chassis, sowohl vorne als auch hinten. Wenn möglich, immer einbauen! Apropos Chassis: Vor den Missionen können Sie einstellen, wie die Verteilung der Rüstung auf Front- oder Rückseite des Autos aussehen soll. Haben Sie Missionen zu bewältigen, bei denen Sie dem Van Feuerschutz geben müssen, um ihn aus einer bestimmten Situation zu manövrieren, sollten Sie vor allem den hinteren Teil des Chassis verstärken. 60:40 oder sogar etwas höher sollte die Aufteilung sein. Im Nahkampf mit vielen Gegnern sollten Sie auf 50:50 setzen, damit alle Teile des Autos gleich gut (bzw. schlecht) geschützt sind. Weitere Goodies sind die "Curb Feelers" (schützen den Wagen vor Schlaglöchern) und die "Mud Flaps" (schützt das Auto vor Schlammschäden). Lustig, aber völlig wirkungslos sind die beheizten Sitze und der Dosenhalter.

Ab in die Werkstatt!

Es gibt vier verschiedene Motorentypen: Los geht es mit dem 6-Zylinder 261ci. Er wiegt 398 Pfund und beschleunigt von 0 auf 60 Meilen pro Stunde in 9,5 Sekunden. Mit diesem Motor

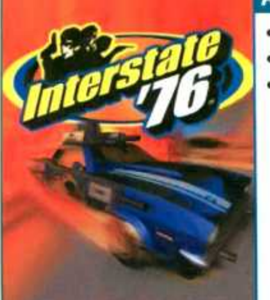
STEUERUNG

Der richtige Dreh

Die Qual der Wahl ist das Motto bei der Suche nach dem richtigen Eingabegerät für Interstate. Am meisten Spaß macht das Game auf jeden Fall mit einem Lenkrad samt Pedalen. Das Thrustmaster T2 ist die optimale Wahl. Mit dem Schaltknopf wird geschossen (hoch drücken) bzw. die Waffe ausgewählt (herunter). Doch auch ohne die Luxusausstattung in Sachen Joystick ist Hopfen und Malz nicht verloren. Ein gewöhnlicher Joystick arbeitet gut, ebenso ein Gamepad. 3D-Game-Freunde werden allerdings die Tastatur vorziehen, die dem Gamepad an Genauigkeit überlegen ist.



Die schrecken vor nichts zurück: Sogar mit Kleinbussen gehen die Gegner auf die Jagd nach Grooves orangem Boliden.



Auf einen Blick:
- Cheats
- Technik-Tips
- Missionen (1-9)

CHEATS

Auch bei Interstate ´76 gibt es einen Cheat, der Sie durch das Game bringen kann. Hält man die Tasten Strg und Shift gedrückt und gibt dann GET-DOWN ein, strömen alle vorhandenen Gegner zum Spielerauto. Doch damit nicht genug, auch beim Tod des Spielers darf man die Mission verlassen und zur nächsten ziehen. Geben Sie auf die gleiche Weise WIGGLEBURGER ein, rumpelt die Windschutzscheibe ständig, was Ihnen jedoch keinen Vorteil einbringt.

können Sie rund 87 mph fahren. Der 305er 8-Zylinder braucht 7 Sekunden und fährt 96 mph. Sein größerer Bruder, der 432er 8-Zylinder, braucht sogar nur 5.5 Sekunden und schafft 111 mph. Er wiegt 550 Pfund. Der schnellste (134 mph), aber bei weitem auch schwerste Motor (678 Pfund) ist der 595ci 10-Zylinder. In 4.7 Sekunden sind Sie mit ihm von 0 auf 60. Die Wahl bei den Motoren fällt nicht schwer. Zwar ist der Wagen mit dem 10-Zylinder wesentlich schwerer zu manövrieren, da die Wendigkeit leidet, doch die irre Beschleunigung und die beste Endgeschwindigkeit lassen das schnell vergessen. Sind Sie in einer Mission, bei der Sie nicht flüchten oder Flüchtende verfolgen müssen, können Sie aber auch den flinken, aber weniger massiven 8-Zylinder wählen. Der Wagen läßt sich mit ihm an Bord besser steuern. Bei den Bremsen sollten Sie die 4-Wheel-Discs nehmen, es sei denn, Sie haben die Aircraft Brakes zur Verfügung. Letztere sind die schwersten, aber auch besten Bremsen. In Sachen Reifen sind die Unterschiede nicht so gravierend. Hier müssen Sie sowieso stets schauen, was Sie zur Verfügung haben. Mischen können Sie die vier verschiedenen Reifenarten übrigens nicht.



Animations-Sequenzen zur Streß-Bewältigung. Gleich geht's weiter.

Die Missionen

1. Mission (Schwierigkeitsgrad 1)
Nachdem Taurus Sie den Feuerwerksladen zerstören läßt, geht es ab zum Diner, das von Gangstern angegriffen wird. Schlagen Sie diese in die Flucht und retten Sie das Diner. Versuchen Sie, so viele flüchtende Autos wie möglich zu erledigen.

2. Mission (1)
Taurus veranstaltet ein Wettrennen mit Ihnen (achten Sie auf die Sprungschanze), bei dem Sie nicht zu weit hinter ihm ins Ziel kommen sollten, sonst ist das Spiel jetzt schon vorbei. Anschließend rasen Sie zur Schule, um die Kids dort zu retten. Ballern, ballern, ballern! Locken Sie die Gegner von der Schule weg, dann ist die Gefahr kleiner, zu scheitern. Allerdings dürfen Sie sich auch nicht allzu weit von der Schule entfernen, sonst hat die Pausenglocke für Sie schon bald zum letzten Mal geläutet. Da hier noch nicht allzuviele Gegner warten, können Sie diese Aufgabe als Testballon für kommende, ähnliche Missionen benutzen.

3. Mission (2)
Zerstören Sie die Bar D! Vorher müssen Sie jedoch deren Verteidiger aus dem Weg räumen. Weichen Sie immer wieder in die Steppe aus, um den Kugeln zu entgehen. Ist die Mission bewältigt, finden Sie in einem der Kofferräume einen ganzen Batzen Geld.

4. Mission (3)
Nichts für schlechte Fahrer: Besiegen Sie Patriot und seine Mannen im Rennen (Wichtig: die Gegner nicht zerstören!). Ist das geschafft, wird´s unfair, und es geht doch wieder nur um das eine: Zerstörung. Nach dem erfolgreichen Kampf stellt sich heraus, daß Sie alles nur geträumt haben. Wenn Sie verlieren, ist das leider nicht der Fall.

5. Mission (3)
Auf der I 87 muß der angeschossene Taurus gefunden werden. Fahren Sie die erste Möglichkeit rechts, dann wieder die erste links, und Sie finden Ihren Freund. Bevor Sie ihn einsammeln können, müssen Sie jedoch einige Creeper aus dem Weg räumen. Anschließend geht es zum Treffen mit Skeeter auf Fisher´s Field. Sie müssen durch die Berge (so schnell wie möglich) und anschließend die zerstörte Brücke im Flußbett umfahren.



Taurus demolierten Wagen findet man auf der Straße 87.



Taurus ist schwer verletzt, doch es bleibt keine Zeit, um sich groß um ihn zu kümmern.

6. Mission (3)
Nachdem Sie Taurus versorgt haben, rasen Sie zur letzten noch intakten Tankstelle. Schon auf dem Weg dorthin wird es brenzlig. Die erste Möglichkeit müssen Sie rechts abbiegen, dann immer geradeaus. Achten Sie darauf, daß einige Sprünge anstehen. Fahren Sie stets mittig auf die Sprungschanzen. Haben Sie die Tanke erreicht, muß sie noch verteidigt werden. Ein Mitstreiter hält Ihnen dabei den



Angeschlagene Gegner kann man auf diese Weise sehr einfach aus dem Weg räumen. Anschließend darf das Auto ausgeweidet werden.

Rücken frei. Na, das ist doch wenigstens etwas!

7. Mission (2)
Sie treffen auf der 380 auf eine Straßensperre, gespickt mit Polizisten, die Sie erledigen wollen. Haben Sie einen zerstört, wird per Funk Nachschub angefordert. Der trifft auch prompt ein, und schon stecken Sie mitten im Schlamassel. Doch da müssen Sie durch. Weichen Sie in die Steppe aus, um aus der Entfernung mit dem Mortar schießen zu können. Also: Nicht vergessen, ihn einzubauen! Haben Sie schließlich ein echtes Desaster angerichtet, fliehen die letzten Polizisten, und auch die Straßensperre ist wieder weg. Vorsicht: Nach der Straßensperre wartet ein kleiner Sprung!

8. Mission (2)
Wenn Sie das Fletcher & Sons-Warenhaus gefunden haben, müssen Sie es vor den anstürmenden Wagen retten. Wenn das Warenhaus in die Luft geht, ist das Spiel zu Ende. Deshalb: Locken Sie die Gegner vom Warenhaus weg, um sie draußen zu erledigen. Sie müssen so weit wie möglich vom Warenhaus weg, sonst könnten ein oder zwei Blindgänger das Haus doch noch zerstören. Bevor Sie in die Stadt gelangen, schaffen Sie am besten bereits jetzt noch schnell zwei Gegner aus dem Weg. Nach der Meldung, daß ein Helikopter abhebt, fahren Sie nicht zu nah an das Warenhaus heran, um es nicht sofort zu erkennen. Bekämpfen Sie zuerst alle Gegner und identifizieren Sie es erst danach, sonst stürzen sich die Gegner nur auf das Warenhaus. Haben Sie alle Gegner vernichtet, fahren Sie zurück zum Warenhaus, die Mission ist bewältigt.


Diesen Hubschrauber finden Sie in Level 12. Zerstören Sie ihn!


In den Trümmern der Lagerhäuser finden Sie eine Sprungschanze in die Freiheit.

9. Mission (3)
Sie müssen Calisto aus seinem Wagen bekommen. Schießen Sie so lange auf ihn, bis das Fadenkreuz rot wird. Doch schießen Sie dann nicht weiter, sonst fliegt der Wagen in die Luft und die Mission wird abgebrochen. Die Mission wird dann automatisch beendet.

TECHNIK-TIPS

Wer Probleme mit seiner Creative Labs AWE 64 hat, die zumeist in Abstürzen enden, sollte den Patch von Activisions Homepage(http://www-nt-ok.creaf.com/creative/drivers/sb16awe/wswgupd.exe) downloaden. Hier sind die Probleme beseitigt. Bei mieser Qualität während der Zwischensequenzen ist meistens der vorhandene Direct X-Treiber schuld. Auf der Interstate-CD Nr.1 findet sich Direct X 3a, der auch älteren Quadspeed-Laufwerken einen Übertragungswert von 600 kbps beibringt. Um bei 16 MB RAM-Systemen das Spiel zu beschleunigen, schaufeln Sie rund 50 MB unkomprimierten Festplattenspeicher frei. Dadurch greift Interstate bei Speicherproblemen verstärkt auf die Harddisc zu.

Auf einen Blick:
- Missionen (10-17)
- Kampf- und Manövertips
- Online

10. Mission (3)
Calisto packt aus, Sie begleiten den Van bis zur Straßensperre, wo zwei Panzer und mehrere Polizeiautos warten. Zerstören Sie die Panzer mit der Feuerkanone. Machen Sie viele schnelle Haken, da die Panzer sehr langsam sind. Treiben Sie die Polizisten in die Enge (an die Wände des Canyons) und erledigen Sie sie, damit sich die Sperre öffnet. Begleiten Sie anschließend den Van nach Tatum.

11. Mission (3)
Sie müssen über das Flußbett, doch die Brücke wird kurz vorher gesprengt. Fahren Sie nach der ersten Brücke in den Feldweg rechts hinein und biegen Sie anschließend links ab, damit Sie ins Flußbett gelangen. Dort führt ein weiterer Weg zu einer anderen kleinen Brücke. Denken Sie daran, daß viele Helikopter am Himmel sind und Ihnen das Leben schwer machen. Fahren Sie Zick-Zack-Kurse, um Angriffen von hinten zu entgehen. Treffen Sie Taurus auf der 380 in westlicher Richtung (Kompaß einsetzen).

12. Mission (2)
Eine Nachtmission: Fahren Sie zum Pneumatic-Gelände. Greifen Sie nicht an, fahren Sie ohne Licht. Erschrecken Sie nicht, wenn die Meldung "Unbekanntes Fahrzeug" über CB-Funk ertönt. Damit ist der Wagen vor Ihnen gemeint. Mittels eines Paßwortes erhält er Zugang. Fahren Sie nun langsam an die Mauer (am besten halten Sie vor dem Schild). Groove flunkert die Sicherheitsleute an, und das Tor öffnet sich. Innen finden Sie einen Hubschrauber. Zerstören Sie ihn mit drei Schüssen. Nun müssen Sie noch den roten Wagen samt Fahrer Disco zerstören und auf die Lagerhäuser ballern. In einem befindet sich eine Sprungschanze, die Sie aus dem Lager bringt.

13. Mission (3)
Ein sehr schwierige Mission. Sie müssen Spanner´s Truckstop verteidigen. Auch hier ist Ihre einzige Chance, die zahlreichen Gegner von dem Truckstop wegzutreiben. Haben Sie erst einmal alle erledigt, wird es knifflig. Nach einer kurzen Ruhepause kommen doch noch zwei rote Buggies, die es auf den Truckstop abgesehen haben. Zum Glück halten sie nicht so viel aus.

14. Mission (3)
Halten Sie dem Van den Rücken frei, bis Taurus ihn gestartet hat. Geben Sie ihm dann Rückendeckung. Wechseln Sie stets die Position, da der Van sowohl von vorne als auch von hinten angegriffen wird. Fahren Sie um den Van herum, um ihn zu schützen. Ihr Wagen verträgt mehr Treffer als der Lastwagen von Skeeter.



Die Statusanzeige oben rechts zeigt, wie sehr das Auto beschädigt ist. Sehen Sie hier rot, sieht es schlecht aus.


Der Kampf gegen Panzer ist nicht halb so schwer, wie man es vermuten sollte.

15. Mission (2)
Finden Sie den Weg zum Fort Davis. Sie müssen durch die Wüste fahren, da die Straße noch nicht bis dorthin ausgebaut ist. Folgen Sie den kleinen Pfaden, und verirren Sie sich nicht. Ein regelmäßiger Blick auf die Karte hilft Ihnen, Unheil zu vermeiden.

16. Mission (3)
Geben Sie Ihren Freunden erneut Rückendeckung und fahren Sie dann zum Fort. Dort werden Sie von Autos und zwei Panzern angegriffen. Die Panzer erledigen Sie mit der Feuerkanone schnell. Fahren Sie erneut Zick-Zack-Kurse, da die Stahlkolosse sehr unbeweglich sind. Zerstören Sie anschließend den Turm vor dem Fort. Die Trümmer können Sie als Sprungschanze ins Fort benutzen, allerdings müssen Sie dazu die Einfahrt genau treffen.



Der Blick auf die Karte hilft, Orientierungslosigkeit zu vermeiden, und sollte zum Standardritual am Anfang einer Mission werden.


Faustregel für Schutzaufträge: Bevor Sie das zu bewachende Objekt erreichen, versuchen Sie soviele Gegner wie möglich zu eliminieren.



Retten Sie den Schulbus, indem Sie ihm Rückendeckung geben. Bei Deckungs-Missionen verlagern Sie die Panzerung nach hinten!

17. Mission (2)

Da haben wir den Salat! Scooter, Taurus und Groove sitzen gefesselt im Fort. Malochio bittet dann aber zum Duell. Nehmen Sie keinesfalls den Panzer. Der blaue Wagen ist die beste Wahl. Nachdem Sie den Gangsterboß besiegt haben, holt der hinterhältige Schuft Verstärkung. Haben Sie auch die erledigt, folgt die Endsequenz.



Geschafft! Groove hat Molochio erwischt und gibt ihm hier das letzte Geleit!

Kampf- und Manövriertips

Einige harte Brocken warten auf Sie in Interstate ´76. Wären da nur ein, zwei Gegner, kein Problem, aber oft sind es vier, fünf oder sechs. Nehmen Sie stets einen der Gegner ins Radarvisier. Mit der Taste T wählen Sie den Wagen, der Ihnen am nächsten ist. Versuchen Sie gezielt zu schießen. Blindes Herumgeballere belastet nur Ihren Munitionsvorrat. Taste R erhöht die Reichweite des Radars, und Taste E nimmt sich den nächsten Gegner vor. Besondere Feuerkraft verleiht Ihnen die L-Taste. Sie verbindet zwei gleiche Waffentypen, so daß Sie mit doppelter Kraft feuern können. Zielen Sie aber gut, doppelte Schußkraft bedeutet auch doppelten Munitionsverlust. Sehr hilfreich im Kampf ist die Y-(bzw. Z-)Taste. Sie betätigt die Handbremse und läßt den Wagen aus voller Beschleunigung elegant die Richtung wechseln. Auch Haken zu schlagen ist damit möglich, was besonders in den Panzer-Missionen hilfreich ist. Wenn Sie eine bestimmte Lokalität suchen, können Sie mit F10 die Satellitenansicht wählen. Taste B aktiviert ein Fernglas, mit dem Sie die Gegner aus größerer Entfernung erspähen können. Sehr nützlich ist auch der Kompaß in der Fahrer-Ansicht (F1). Oft müssen Sie in westlicher Richtung brausen, und das wäre ohne Kompaß nur recht schwer zu bewerkstelligen. Apropos Ansichten: Am besten kämpft es sich in der F2-Außenansicht. Sie können hier besser den Überblick behalten und Ausweichmanöver ge-



Da endet ein Panzer. Durch die schlechte Manövrierfähigkeit der Tanks ist der Spieler im Vorteil. Aber Vorsicht vor Explosionen!

ONLINE

Interstate im Netz



Auf Activisions umfangreicher und bunter Homepage (http://www.activision.com/I76/) findet sich auch das Siebziger-Spektakel. Neben bereits vorliegenden Patches gibt es Infos zu den Machern des Spiels, haufenweise Screenshots, Missionsbeschreibungen und auch eine große FAQ-Seite. Außerdem hat man hier die Gelegenheit, gleich mehrere Demos des Spiels in verschiedenen Größen über verschiedene FTP-Server downzuloaden. Leider sind die Übertragungszeiten nicht immer annehmbar. Noch wesentlich besser als die offizielle Seite ist eine andere: Unter "http://www.allgames.com/I76/" findet man alles, was das Vigilanten-Herz begehrt: neue Maps, Tips, Bilder und haufenweise andere Infos zum Seventies-Spektakel.



Auf einen Blick:
- Kampf- und Manövertips



Ab und zu helfen auch Hinterhalt-Taktiken, besonders wenn Sie schon angeschlagen sind.

zielter planen. Unspielbar, aber schön sind die Ansichten der Kameras neben den Reifen (F7, F8). Ganz in Wing Commander-Manier können Sie mit F11 auch eine Raketenkamera aktivieren, um zu sehen, wohin Ihre Geschosse flitzen. Versuchen Sie immer einen Gegner mit Ihrer 45er zu erledigen, es sei denn, Sie haben wenig Zeit. So können Sie seinen Wagen in besserer Verfassung anschließend "ausplündern". Es ist nicht einfach, doch es lohnt sich. Schießen Sie mit den Dach-Kanonen auf die Wagen, bis sich das Targeting-Rechteck rot färbt. Fahren Sie dann an den Gegner heran, so daß Sie seitlich zu seinem Wagen stehen, und ballern Sie, was das Zeug hält. Sie werden überrascht sein, Sie erledigen den Bad Guy sogar schneller als mit den Kanonen auf dem Autodach. Heißt die Mission "Verteidigen Sie XY...!", ist es dringend notwendig, die Angreifer von dem Zielpunkt wegzubekommen. Schauen Sie vor jeder Mission auf die Karte (M), um sich mit der Streckenführung vertraut zu machen. Der Blick auf den Notizblock (N) verschafft schnell einen Überblick über die zu erfüllenden Missionsziele. Bauen Sie auf keinen Fall rot markierte Teile in den Wagen ein, diese sind nämlich nahezu zerstört und werden im Kampf nicht weiterhelfen.

Thorsten Seiffert





Die Kämpfe im Gelände schaden dem Wagen meist durch schlecht einsehbare Bodenunebenheiten, sind aber nicht zu vermeiden.



Taurus überlebt, aber von nun an sind Sie auf sich allein gestellt.



Da ist es also doch, das Ufo von Roswell. In dieser witzigen Zwischensequenz stürzen die Aliens in den Bergen ab.

ENJOYSOFTWARE

WIR für SIE!
SERVICE groß geschrieben!

Bei uns ist der Kunde noch König!
Infos zu Mindestanforderungen, vorraussichtlichen Erscheinungsterminen und Lieferzeiten nennen wir Ihnen gerne, sofern sie uns bekannt sind.
Reklamationen werden schnell und kompetent bearbeitet.
Wenn möglich besorgen wir Ihnen auch Import-Programme auf Wunsch.
Unsere Hotline steht Ihnen von Di-Fr von 16.00-18.00 Uhr für alle technischen und spieltechnischen Probleme zur Verfügung.
Kreditkarten-Service, Internet, Fax, e-mail, Mailbox, unser Telefon-Service und vieles mehr

79.90

79.90

84.90

PC CDROM

Titel	Preis
3D Ultra Minigolf (KD)	59.90
Air Warrior 2 (KD)	99.90
Alexander der Große W95 (KD)	89.90
Atlantis (KD)	89.90
Banzai Bug (KD)	69.90
Birthright (KD) *	89.90
Comanche 3 (KD) *	89.90
Conquest Earth (KD) *	89.90
Disney Toy Story interactive (KD)	89.90
Dominion (KD) *	79.90
Ecstatica 2 (KD)	79.90
Extreme Assault (KD)	**79.90**
Formel 1 W95 (KD)	89.90
IMA2 Abrams (KD)	99.90
Imperium Galactica (DA)	79.90
Independence Day (DA)	79.90
Interstate 76 (KD)	**84.90**
Iron & Blood (DA)	89.90
Lomax (DA)	69.90
Marble Drop (DA)	49.90
Moto Racer W95 (KD)	**79.90**
Need for Speed 2 (KD)	**89.90**
Nemesis (KD)	79.90
Outlaws (DA)	**79.90**
Outlaws (KD) *	**84.90**
Pandemonium W95 (KD)	**79.90**
Redneck Rampage (KD)	79.90
Scarab W95 (DA)	79.90
Sim City 2000 Netzwerk (KD)	99.90
Star Trek Generations US-Import (KE)	**129.90**
Trash It (KD)	89.90
UEFA Champions League (KD)	**79.90**
X-Wing VS Tiefighter (DA)	**79.90**

PC CDROM SUPER PREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

Titel	Preis
3 Sculls of the Toltecs (KD)	39.90
A4 Network (KD)	29.90
Adventure Box (KD) *(Evokation, Karma, Jewels of Oracle)*	49.90
Alone in the Dark 1 & Shadow of the Comet (KD)	19.90
Apache Longbow (KD)	39.90
Bad Mojo (KD)	39.90
Big Red Racing (DA)	**14.90**
Bud Tucker: Double Trouble (KD)	39.90
Catz Screensaver (KD)	19.90
Combat Classics 3 (KD) *(History Line, Gunship 2000, Campaigne)*	19.90
Dogz Screensaver (KD)	19.90
F1 Pole Position (KD)	39.90
F1 Manager 96 (Softw.2000) (KD)	49.90
F1 Manager 2 (MPS) & Video (KD)	49.90
Hind (KD)	**39.90**
Hi Octane & Wing Commander 2 (KD)	19.90
Magic the Gathering Battlemage (KE)	39.90
Oldtimer (KD)	14.90
PGA Tour Golf W95 (DA)	29.90
Perfect Racing (DA) *(Cyclemania, Rally(Netzwerk-Version))*	19.90
Privateer 2 (KE)	69.90
Swiv 3D (KD)	**39.90**
Syndicate Plus & Ufo (KD)	29.90
System Shock & Space Hulk (KD)	29.90
XS (KD)	39.90



Artikel	Preis
Aktivboxen Yamaha YST M15	129.90
Alfa Commander Pro	129.90
Alfa Twin Switch Adapter	**39.90**
Gravis Eliminator Card	49.90
Gravis Grip Set (2 Pads, 4 Player Adapter)	139.90
Hurricade	99.90
Maxi Sound 64 PNP	339.00
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	399.90
Matrox Mystique 2 MB	**229.90**
Matrox Mystique 4 MB	**339.90**
Mouse Microsoft OEM	49.90
MS Sidewinder 6 Button Pad	79.90
MS Mouse OEM	49.90
MS Sidewinder Pro & Hellbender	129.90
Orchid 3D Karte	**439.90**
Thrustmaster F22 Flightstick	289.90
Thrustmaster Game Card	69.90
Thrustmaster GP1 Lenkrad	169.90
Thrustmaster Top Gun	79.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.



Wir führen außerdem Spiele für:

- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX

sowie:

- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

und vieles mehr

JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	
50676 Köln Mathias Str. 24-26 0221/9 23 15 45	**53111 Bonn** Münster Str. 11 0228/65 97 26	**53721 Siegburg** Kaiser Str. 54 02241/ 6 80 45	**56068 Koblenz** Schloß Str. 16 0261/30 96 34	
JOYSOFT POINT	**JOYSOFT POINT**	**JOYSOFT SHOP**	**JOYSOFT SHOP**	**JOYSOFT SHOP**
CONNACTION **41460 Neuss** Klarissen Str. 15 02131/ 27 57 51	**JUST** **40724 Hilden** Hochdahler Str. 10 02103/84 40	**45127 Essen** Viehofer Str. 17 0201/2 43 72 95	**52062 Aachen** Blondel Str. 10 0241/40 69 12	**40211 Düsseldorf** Am Wehrhahn 24 0211/36 44 45
JOYSOFT POINT	**JOYSOFT POINT**	**JOYSOFT POINT**	**JOYSOFT POINT**	**JOYSOFT SHOP**
DICOM **63450 Hanau** Am Freiheitsplatz 6 06181/92 63 41	**SOFT SITE** **63065 Offenbach** Schloß Str. 20-22 (1.Etage) 06982/36 90 45	**MYSTIC GAMES** **72458 Albstadt** J.-Mauthe Str. 7 07431/93 30 80	**GAMESHOP GIESSEN** **35390 Giessen** Katharinengasse 21 0641/791794	**60311 Frankfurt** Fahrgasse 87 069/91 39 83 71

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.
Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.



VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

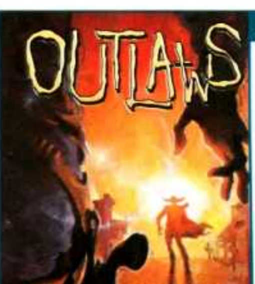
Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie! http://www.joysoft.de- Hier können Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und aus unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Sie erreichen uns unter: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN).

Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder per Vorkasse**, wir liefern per **Post:** Versandkostenanteil 6.90 DM oder per **UPS:** Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie **Nachnahmelieferung** wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9.90 DM bei Post- und 16.90 DM bei UPS-Lieferung. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei!**

Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder postbare Vorkasse**, wir liefern per **Post**. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen.

Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Card. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT



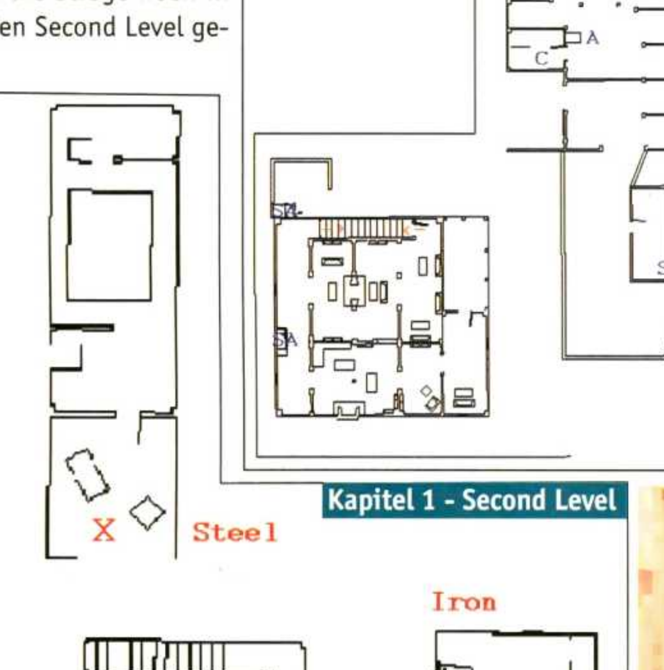
Auf einen Blick:
- Kapitel 1 - Kapitel 5
- Bug-Report

OUTLAWS

Eigentlich wollte sich Ex-Marshall James Anderson von keinem Ganoven mehr aus seinem ruhigen Farmerleben locken lassen, aber als Bob Graham seine Spießgesellen losschickte, Andersons Frau ermordete und dessen Tochter entführte, war das Maß voll. Sofort machte er sich auf die wilde Verfolgungsjagd zur Rettung der kleinen Sarah. Rache!!!

Kapitel 1 - "Slim" Sam Fulton

First Level: Bei Punkt A die Stiege hoch in den Second Level gehen, dort den Steel Key holen und wieder runtergehen. Nun die Tür bei C öffnen und in das dortige Bodenloch in den Ground Level springen. Hier dem Gang bis in einen Kellerraum folgen. Dort ganz nach rechts halten und die Treppe in den First Level, von da eine weitere Treppe hochgehen.





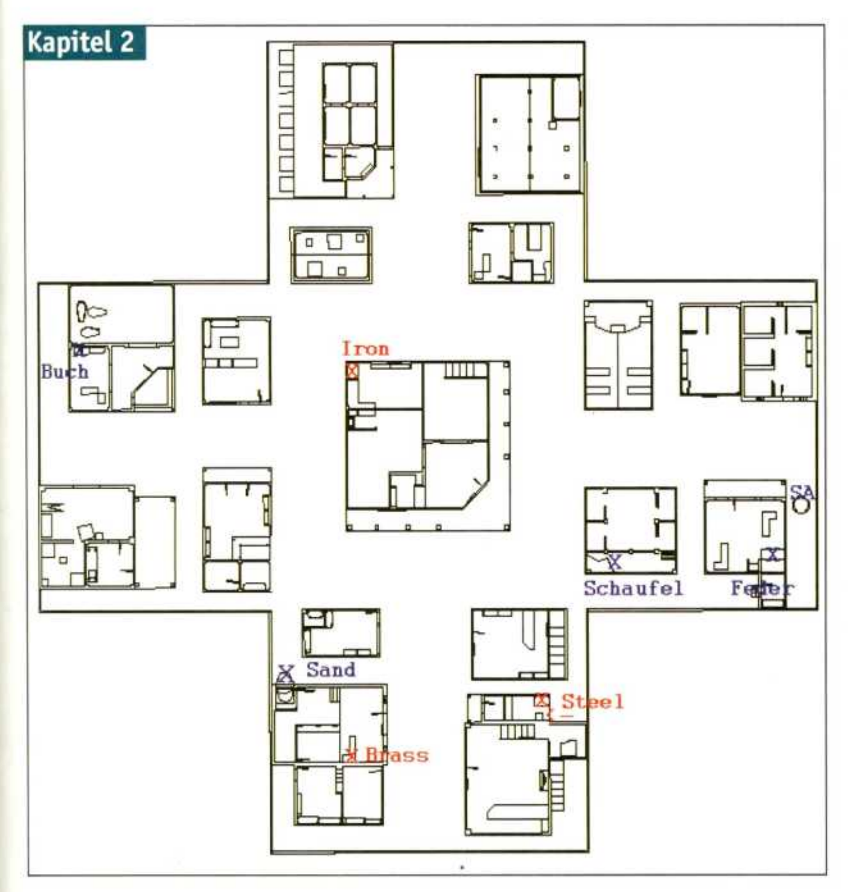
Nanu? Ein paar versteckte Gags haben die Programmierer eingebaut, wie z.B. dieses Roswell-Alien.

Second Level: Den Brass Key holen und die Tür bei Punkt A öffnen.



Hinter der zersprungenen Holzwand befindet sich der kaum zu entdeckende Geheimgang!

Diese Markierungen müssen aufgesprengt werden. Sollte es Ihnen im Kapitel 1 gelingen, eine Waffe zu finden, mit der das klappt, so werden Sie – nach einem etwas unappetitlichen Tauchgang in der Kanalisation – ein Ufo nebst Alien entdecken (SA auf den Karten = Secret Area).



Kapitel 2

Kapitel 2 -
"Spittin" Jack Sanchez

Iron und Steel Key (hinter der Hütte bücken, Kiste wegschieben und hinein), die Schreibfeder und die Schaufel (Balustrade) holen und zum Sand hinter der Bank gehen. Dort mit der Schaufel ein Loch graben. In dieses hineinkriechen, dort links eine Tür öffnen und den Brass Key holen. Mit der Feder einen Eintrag ins Gästebuch machen, wodurch sich die Särge im Nebenraum absenken (Sanchez wird auf der Karte erst sichtbar, wenn alle Räume erforscht und die Desperados besiegt sind).

Kapitel 3 - "Bloodeye" Tim

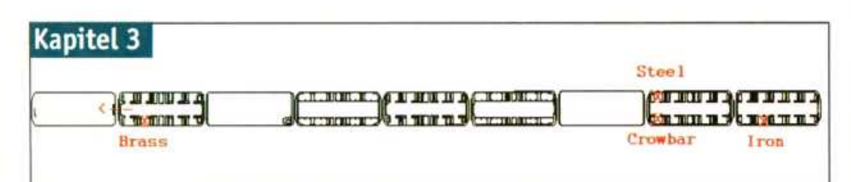
Steel, Iron und Brass Key (in dieser Reihenfolge), dann die Brechstange holen.

Kapitel 4 -
"Rattlesnake" Dick Farmer

First Level: Zu Punkt A gehen. Dort über die Schlucht (Savegame Lev 4/Jump) und bei B ins Wasser springen.
Second Level: Zu Punkt A – Dead Man´s Leap – gehen. Dort herunter in den See springen.
Third Level: Über Punkt A – der Wind trägt über die Schlucht – zu Punkt B gehen. Von dort über die Schlucht springen und sofort stoppen (starker Wind).
Second Level: Dem Weg folgen – Vorsicht, bei C herrscht starker Seitenwind.

Kapitel 5 -
"Henry" George Bowers

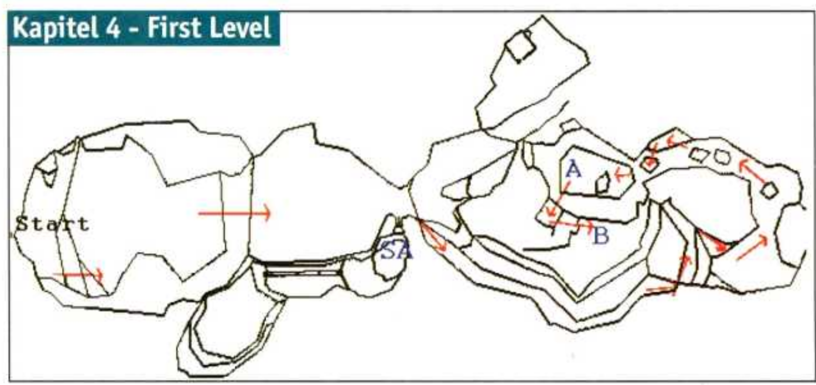
Ground Level (A + B): Brass und Steel Key holen. Die Schalter bei A und B betätigen und das Rad



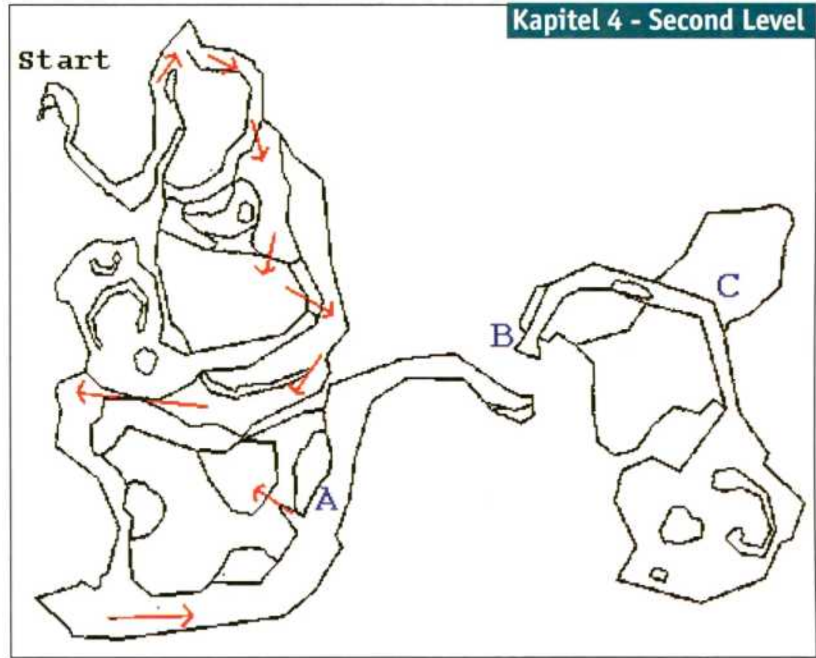
Kapitel 3

BUG-REPORT

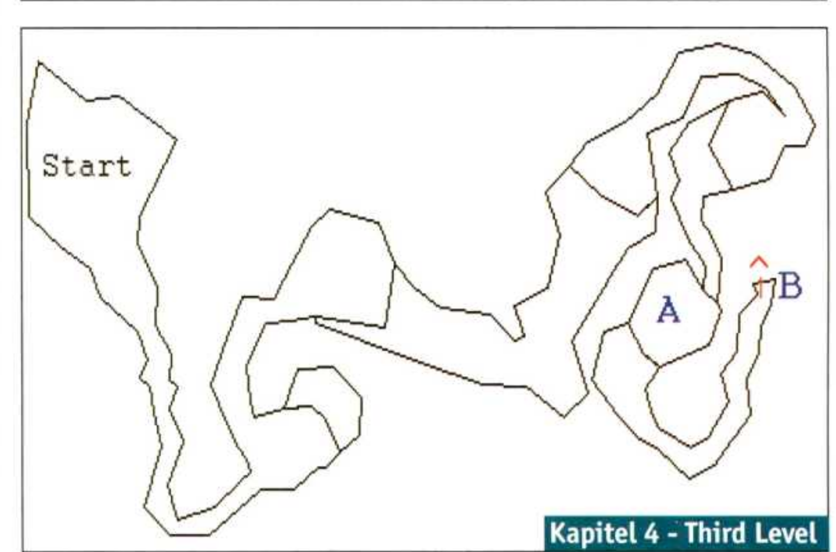
Ein paar kleine Pannen sind den Programmierern doch unterlaufen. Manchmal kann es passieren, daß man in einer Spalte festklemmt. Auch sind zwei der Levelkarten in den Mission Games nicht ganz komplett. Ansonsten ist der Spielspaß fehlerfrei.



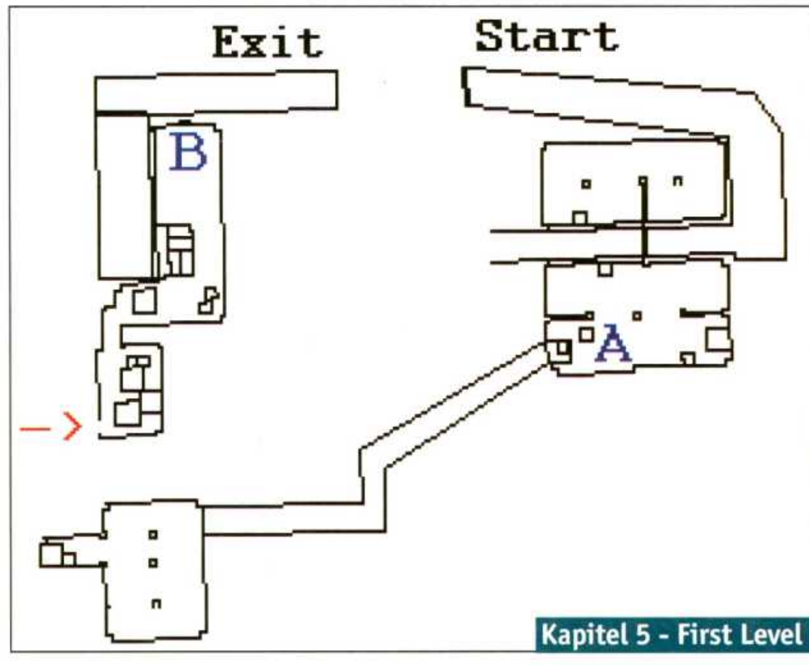
Kapitel 4 - First Level



Kapitel 4 - Second Level



Kapitel 4 - Third Level



Kapitel 5 - First Level



Auf einen Blick:
- Kapitel 5
- Notnagel
- Spielsteuerung

R1 aufdrehen. Nun die Treppe gegenüber D runtergehen, Rad R2 + R3 aufdrehen und den Iron Key holen. Schalter bei C betätigen und mit dem nun erscheinenden Lift fahren.

Second Level: Rad R4 aufdrehen. Bei A ins Wasser springen und bis B schwimmen.

Sub Level: Tauchen. Durch den Kanal bei A nach D schwimmen und speichern. Ganz an den Rand stellen und Schleusenschalter S1 öffnen. Sofort ins Wasser springen und in das Becken treiben lassen. Dort das Zahnrad holen, die Schleuse wieder öffnen und sofort ins Wasser springen. Nach E treiben lassen und dort das Zahnrad holen. Tauchen, gegen Strom schwimmen und Schleusenschalter S2 und S3 umlegen. Wieder zurück nach E schwimmen, dort zu Punkt B tauchen. Über den Lift bei C zurück zum Start gehen. Wieder durch Kanal A. Jetzt Schleusenschalter S4 umlegen und zu Punkt F treiben lassen. Dort das Zahnrad holen und über B und C zurück zum Start. Jetzt zu Punkt G tauchen und dort die Zahnräder in die Maschine einsetzen (Savegame Lev 5/Gears). Zurück in das Startbecken und dort durch den nun offenen Kanal bei H schwimmen.

First Level: Etwa in der Mitte des Kanals ein Unterwassertor öffnen und aus dem Wasser springen. Bei A über die Kisten in den Durchgang klettern.

Ground Level B: Schalter bei D betätigen und durch die jetzt offene Tür bei E gehen.

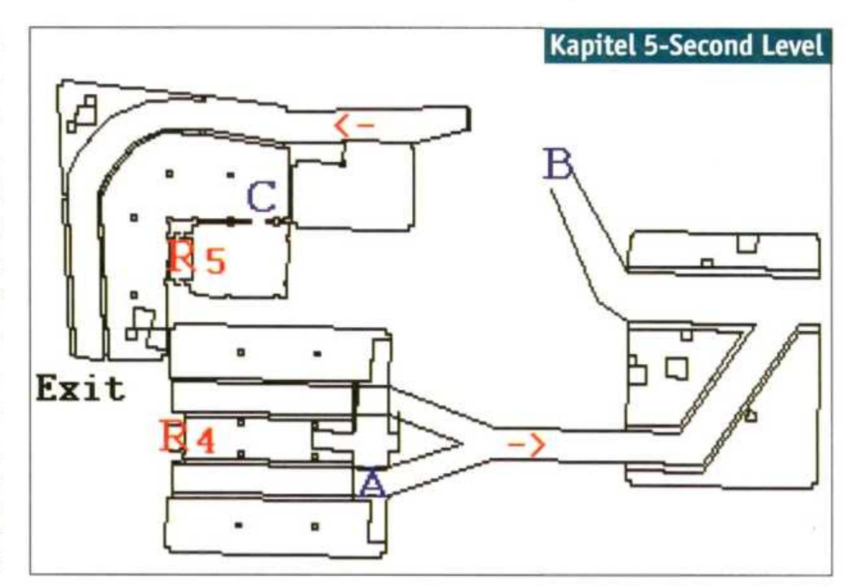
First Level: Schalter bei B betätigen und wieder ins Wasser springen.

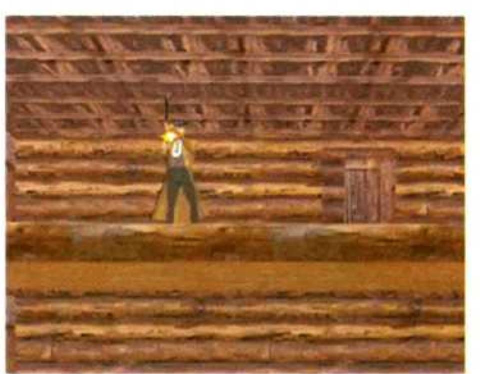
Sub Level: Durch jetzt offenen Kanal bei J schwimmen.

Second Level: Tür bei C öffnen und Rad R5 aufdrehen, dann nach links ins Wasser springen.

Ground Level B: Durch jetzt offenes Tor bei F schwimmen.

Kapitel 5-Second Level





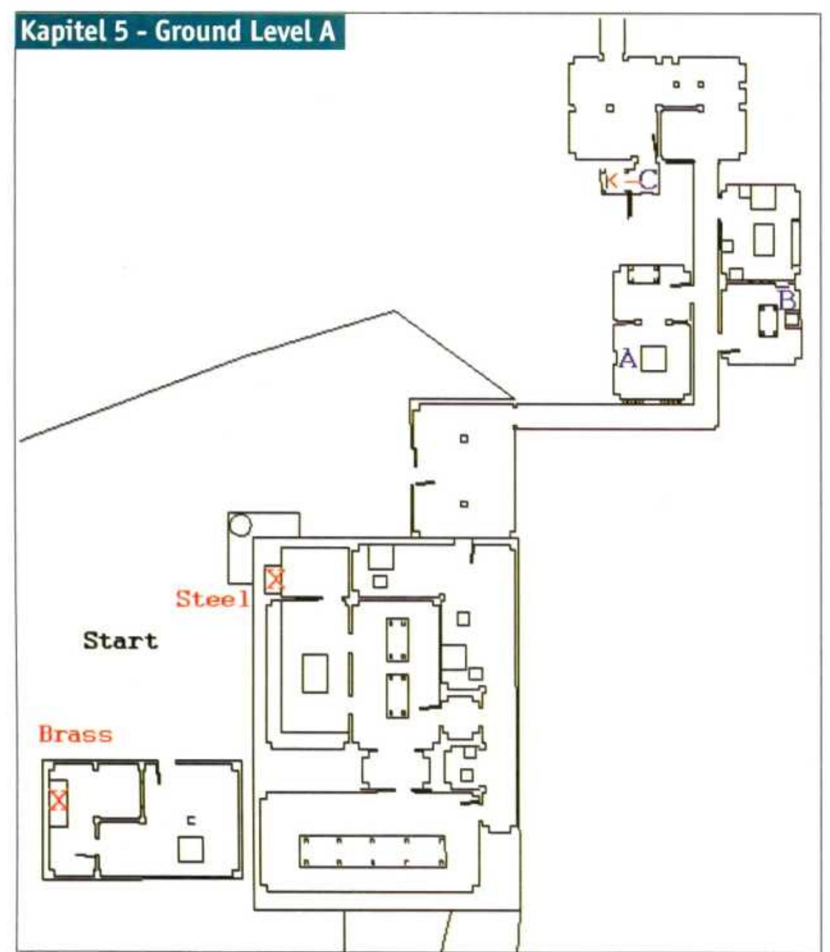
Um an die Tür zum Geheimraum zu kommen, müssen Sie schon gute Nerven haben.

NOTNAGEL

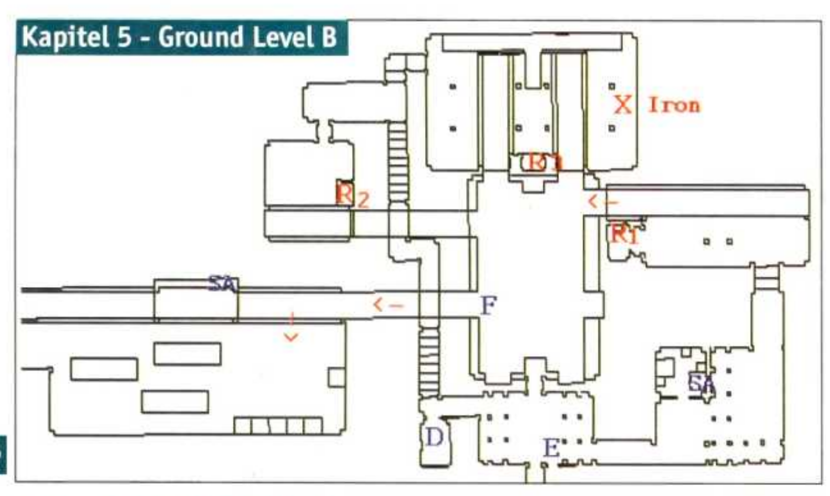
Wenn gar nichts mehr geht, versuchen Sie es doch mal mit einem Cheatcode. Tippen Sie diese während des Spiels ein:

OLASH	*Unbegrenzt Munition*
OLCDS	*Levelkarten-Supermode*
OLFPS	*Frame-Rate wird angezeigt*
OLPOSTAL	*Alle Waffen und Munition*
OLREDLITE	*Friert die Gegner ein*

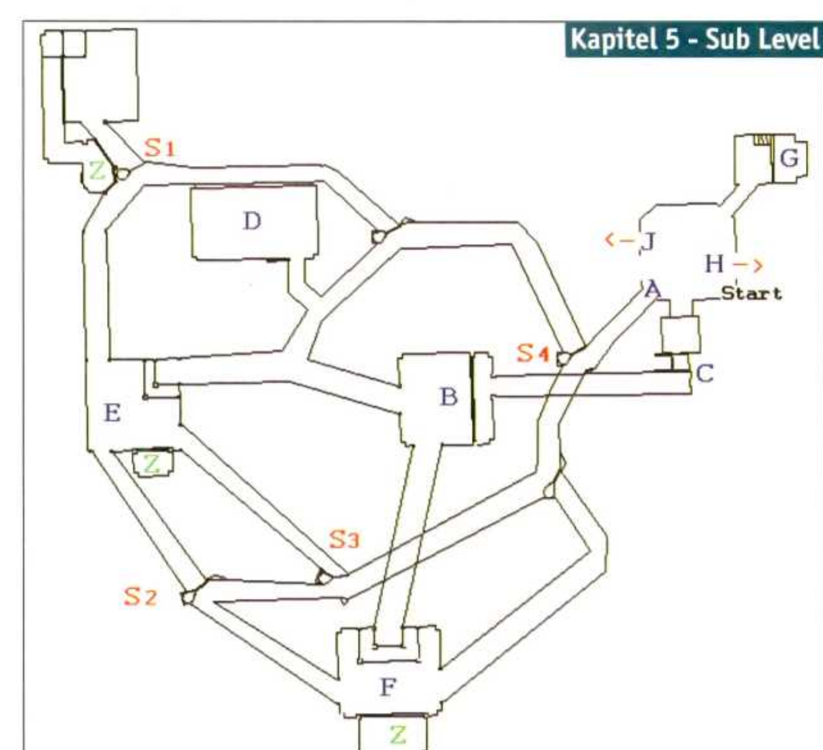
Kapitel 5 - Ground Level A

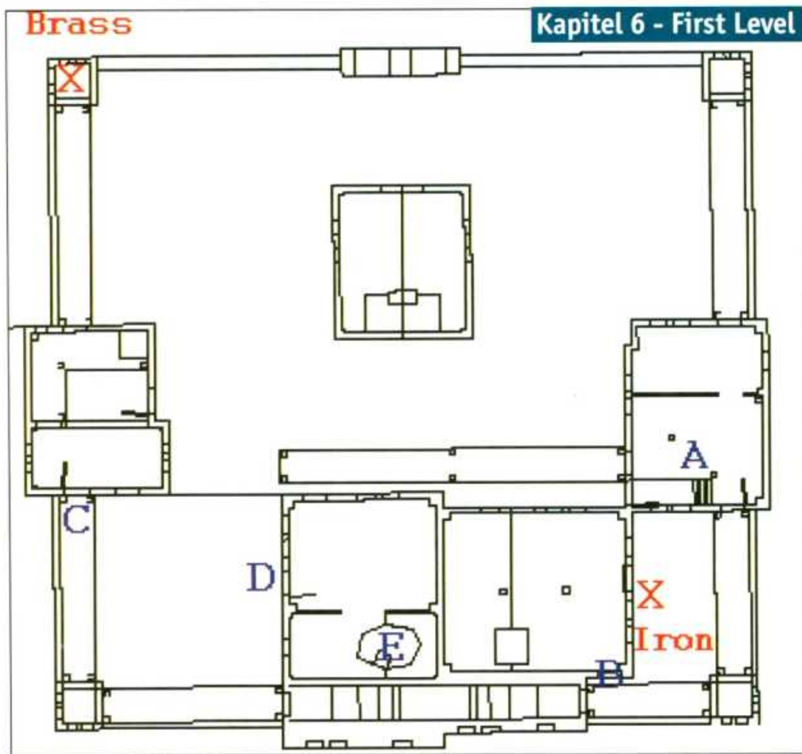


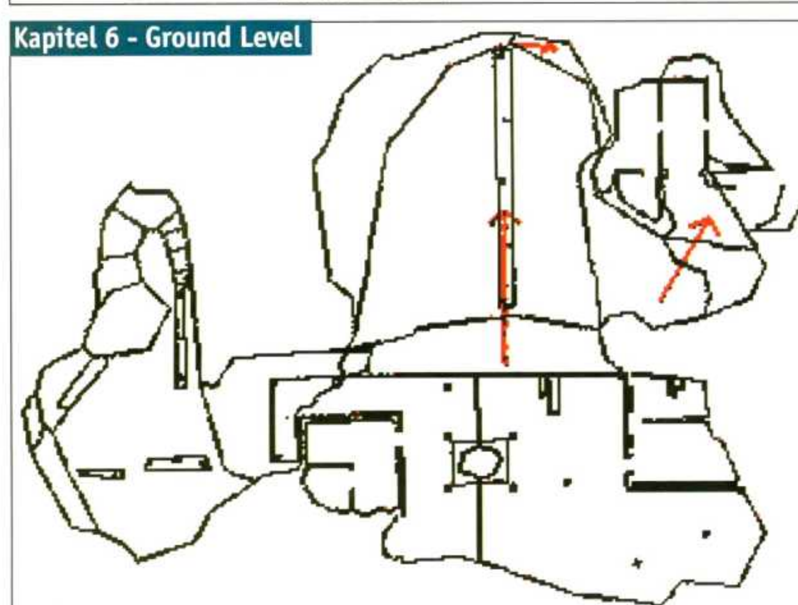
Kapitel 5 - Ground Level B



Kapitel 5 - Sub Level









SPIELSTEUERUNG

Sie können wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur spielen. Sämtliche Tastenbelegungen sind individuell veränderbar und lassen sich über das Optionsmenü aufrufen.



Die Ausstattung im Spiel selbst läßt sich ganz individuell gestalten. Als Plus ist zu vermerken, daß bei Verwendung fremder Savegames diese die von Ihnen ursprünglich gewählten Einstellungen übernehmen.

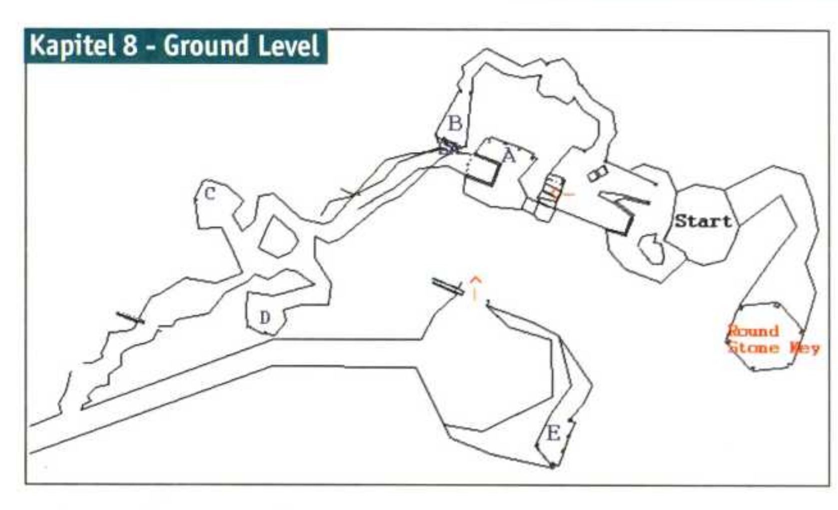


Auf einen Blick:
- Kapitel 6 - Kapitel 7
- Der Nachfolger
- Spiel im Spiel - Die historischen Missionen

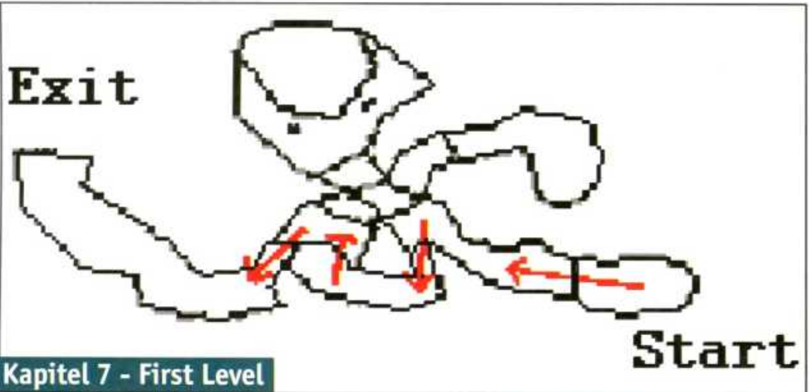
Kapitel 6 - "Chubby" Russell Simms

First Level: Bei A die Treppe in den Second Level hochgehen und Iron Key holen, wieder runtergehen. Bei B in den Second Level hochgehen, den Steel Key holen und wieder runter. Bei C die Tür öffnen und Brass Key holen. Jetzt die Tür bei D öffnen und in das Bodenloch bei E springen.

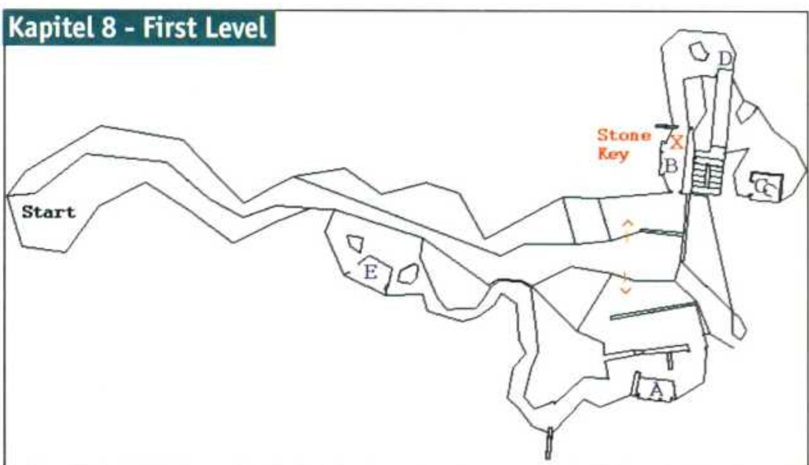
Ground Level: Über die Brücke gehen.



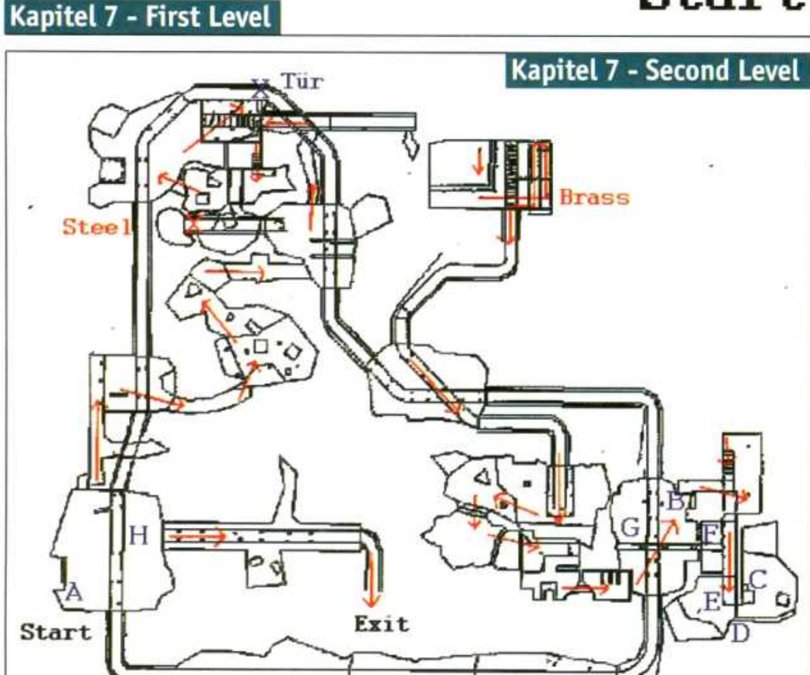
Kapitel 8 - Ground Level



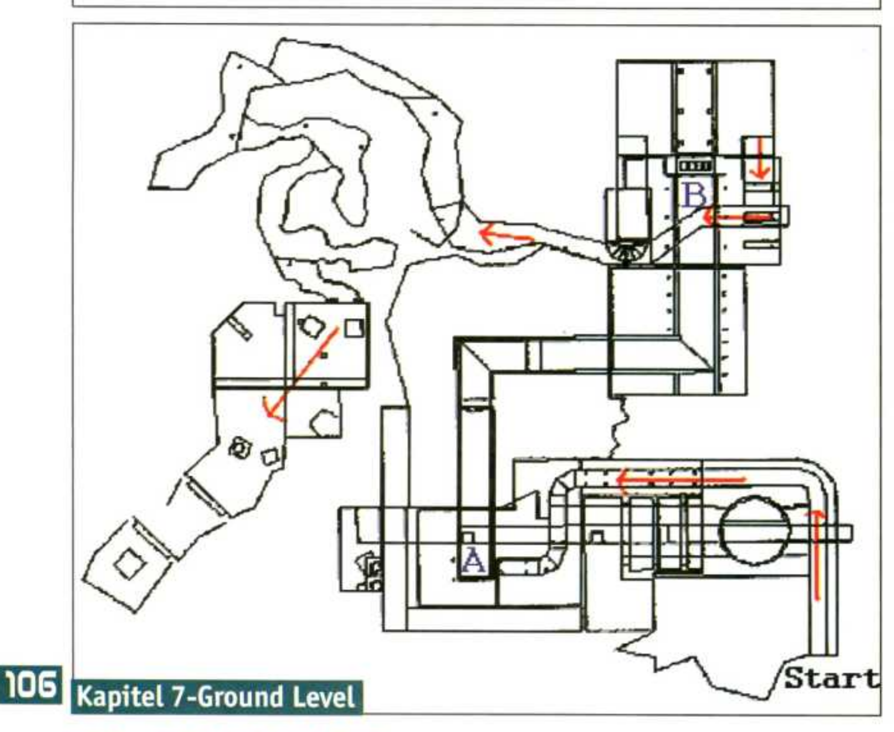
Kapitel 7 - First Level



Kapitel 8 - First Level



Kapitel 7 - Second Level



Kapitel 7-Ground Level

Kapitel 7 - Matt "Dr. Death" Jackson

Start im Third Level. Ins Bergwerk und dort die Treppe runtergehen, den Schalter betätigen und in den Lift einsteigen.

Second Level: Schalter bei A betätigen. Den Pfeilen folgend den Steel Key holen und bei D die Tür öffnen.

First Level: Den Pfeilen folgen.

Second Level: "Bloody" Mary finden und erledigen, den Brass Key mitnehmen. Die Tür bei B öffnen und den Pfeilen folgen. Die Treppe hoch und zu Punkt C gehen. Hier erst auf die Kisten,

FRAGE UND ANTWORTEN

Kann es sein, daß ich irgendwo rein- oder runterspringe und nicht mehr weiterkomme?

Ganz klar nein. Da ziemlich viele Gänge und Wege versteckt sind, ist es immens wichtig, in jedes Loch oder Gewässer zu springen. Vor allem unter Wasser ergeben sich oft neue Möglichkeiten, voranzukommen.

Wo sind die Stellen im Spiel, an denen man festhängen kann?

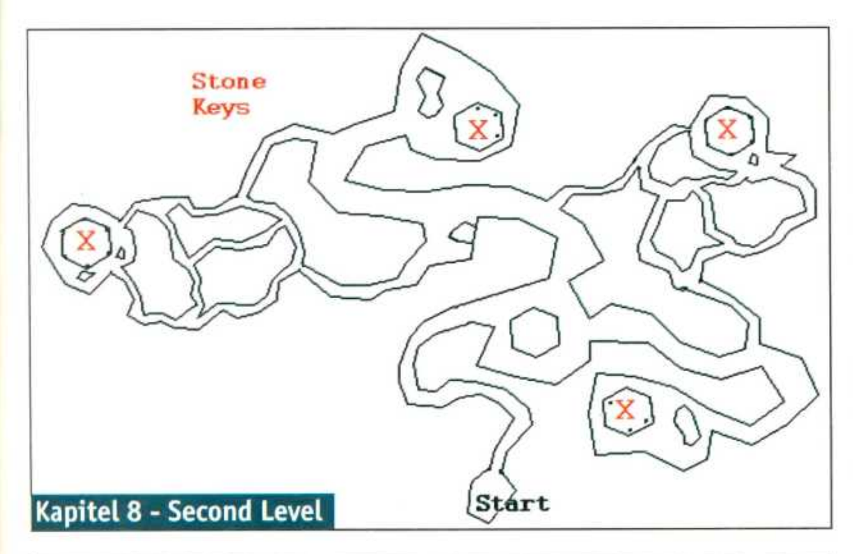
Offensichtlich zum Durchgehen zu kleine Zwischenräume, z. B. zwischen den Bücherregalen in der Bibliothek in Kapitel 9, sollten Sie nicht mit Gewalt angehen. Wenn Sie da festklemmen, hilft nur noch neu laden. Das gilt auch für Türen/Tore, die sich zeitbegrenzt öffnen, z. B. in besagter Bibliothek die Geheimtür im Bücherregal oder in Kapitel 5 das Schaltertor im Sub Level.

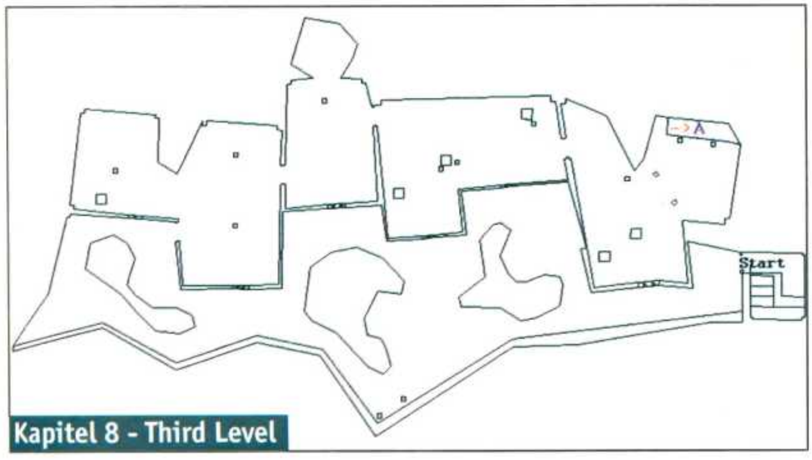
Was ist mit meinen Optionen, wenn ich die Savegames benutze?

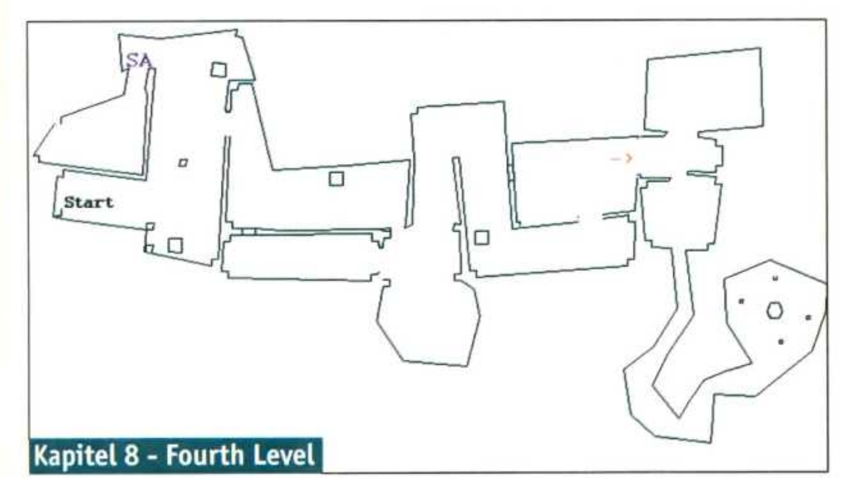
Die Savegames sind sehr flexibel. Sie passen sich an sämtliche von Ihnen ursprünglich gewählten Optionen an.

Wie verstelle ich im Sub Level in Kapitel 5 die Schalter?

Zunächst müssen Sie oft gegen den Strom ankämpfen (Shift + X + vorwärts). Die Schalter lassen sich entweder mit der Space-Taste bewegen, wenn Sie direkt davor stehen, oder Sie schießen sie in die gewünschte Stellung. Da das Zielen dort aber sehr schwer ist, empfiehlt sich die erste Variante, zumal sie Munition spart.







SPIEL IM SPIEL - DIE HISTORISCHEN MISSIONEN

Beim Mission Game muß der Spieler fünf verschiedene Ganoven dingfest machen – dead or alive, versteht sich – um sich nach und nach von einem Hilfssheriff-Anwärter über einen Hilfssheriff, dann vom Sheriff zum Marshall hochzudienen. Zunächst wählt man sich an der Steckbriefwand einen Halunken aus, und schon geht es auf die Jagd.

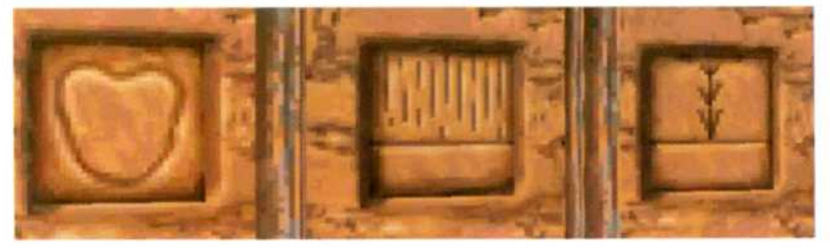




Hat man den Schurken schließlich entdeckt, stellt sich die schon erwähnte Frage: dead or alive? Egal wie, hat man den Sieg errungen, geht es zurück zum Pferd und von dort wieder zum Sheriff-Office, wo der Bösewicht entweder als Gefangener oder als Leiche in einer der Gefängniszellen schmort bzw. liegt. Nun wird der Score für diesen Level errechnet: gefundenes Gold, überwältigte Desperados, erlittene Wunden und vor allem – genau, ob man den Schurken getötet oder lebend dingfest gemacht hat. Für letzteres gibt es natürlich mehr Punkte.
Im Unterverzeichnis Mission auf der CD finden Sie die Savegames aller fünf Schurken kurz vor ihrer Festnahme bzw. Erschießung. Die einzelnen Levelkarten sind darin enthalten.

dann auf den Vorsprung bei D, von dort auf die Balustrade bei E (Savegame Lev 7/Jump 1) und dann auf die Brücke bei F springen. Bei G auf den kreuzenden Schienenstrang springen. Auf diesen Schienen bleiben und bis zu H gehen. Von dort aus auf das kurze Schienenstück seitlich springen (Savegame Lev 7/Jump 2) und den Level verlassen.
Ground Level: Den Pfeilen bis zu Punkt A folgen. Auf das dortige Förderband springen, bis B fahren lassen und nach links abspringen.


Der runde Stein läßt die Rampe zur Treppe herunterfahren.


Während Sie die Steinplatten einsetzen, sollten Sie die Karte eingeblendet haben. So sehen Sie, wo sich eine Tür oder ein Gang öffnet.

Kapitel 8 - "Chief" Two Feathers

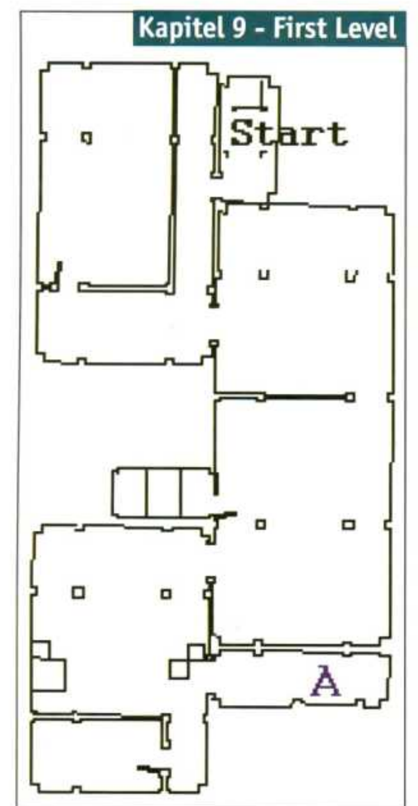
First Level: Die Hebel bei A einstellen: Den linken ganz runter, den mittleren und den rechten ganz hoch. Die Hütte bei Punkt E betreten.
Second Level: Die Stone Keys an den markierten Punkten holen und den Level wieder verlassen.
First Level: Zu Punkt B gehen. Den dort liegenden Stone Key aufheben und drei der Steine einsetzen. Dem Gang folgen und bei C ins Wasserloch springen.
Diese Steine müssen in der Reihenfolge eingesetzt werden.
Ground Level: Round Stone Key holen, die Treppe raufgehen und bei Punkt A alle Hebel ganz nach unten stellen. Dann ins Wasserbecken springen. (Für die Erforschung des Geheimganges bei Punkt B die Mauer aufsprengen, bei Punkt C den Stone Key mit der Sonne und bei D den ohne Motiv einsetzen und weitergehen zu Punkt E. Dort die Hebel einstellen: den rechten und linken ganz hoch, den mittleren ganz runter.)
First Level: Über Punkt B zu D gehen und dort Round Stone Key in das Wandloch einsetzen (Savegame Lev 8/Loch). Über die Zugbrücke und die Treppe hochgehen.
Ohne Öl in der Lampe ist das Loch in der Wand leicht zu übersehen.
Third Level: Bei Punkt A über die Rampe in den Fourth Level hochgehen.

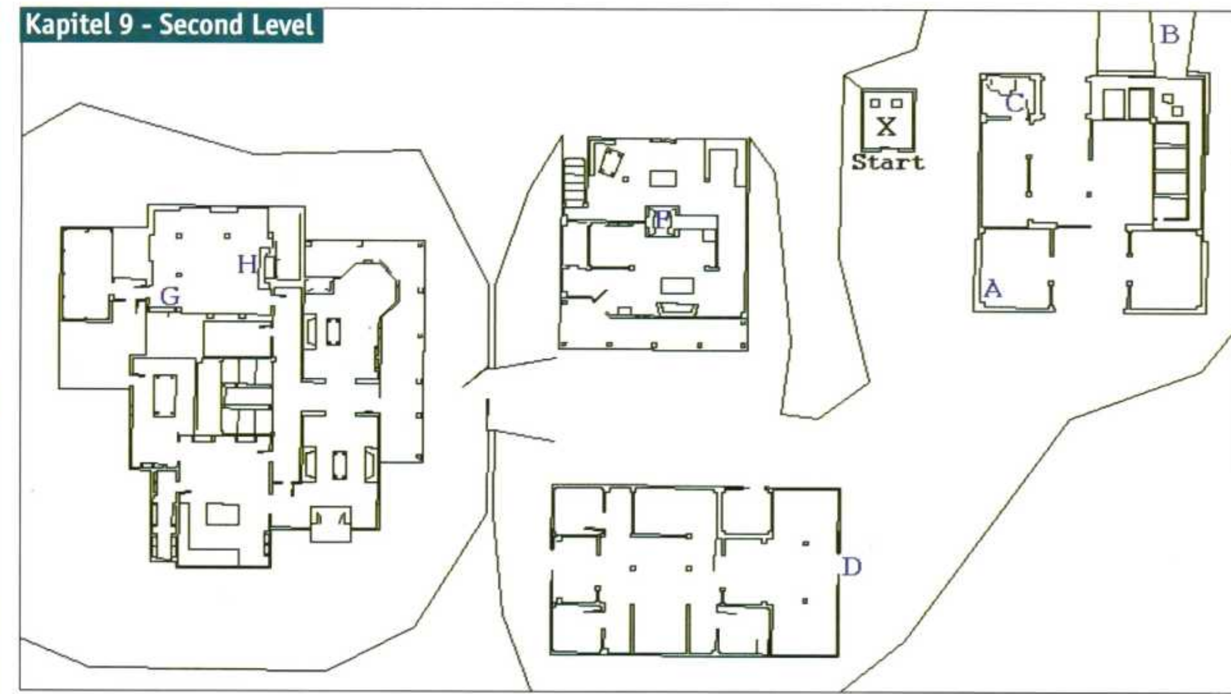
Kapitel 9 - Bob Graham

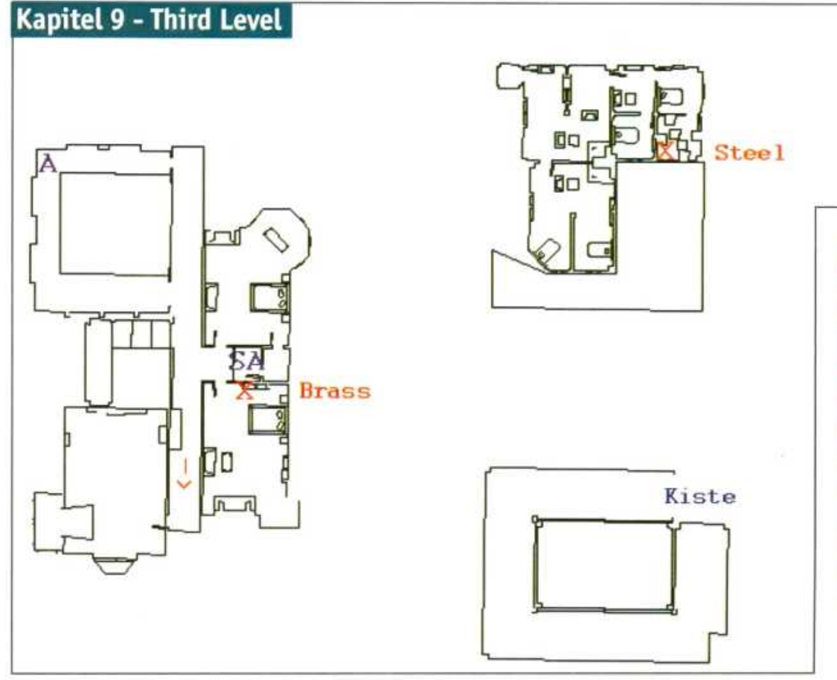
Second Level: Erst auf die Kisten und dann aus der Hütte springen. Bei A die Pistole holen. Dann bei B die Rampe in den Third Level raufgehen, den Iron Key holen und wieder runtergehen. Bei Punkt C die Brechstange holen und die Tür bei D öffnen. Bei E die Schräge in den Third Level hochgehen und bis zur Kiste gehen. Dort dreimal auf den Seilstrang über der Kiste schießen, auf die Kiste runterspringen und durch das Bodenloch in den First Level kriechen. Hier dem Gang folgen und durch den Kamin bei F gehen. Die Treppe raufgehen. Speichern. Die Bodenplatte bei Punkt A betreten, schnell über das Geländer sprin-



Auf einen Blick:
- Kapitel 8 - Kapitel 9
- Kugelhagel im Netz









Hier müssen Sie durch! Vorsicht: im Feuer nicht lange aufhalten.

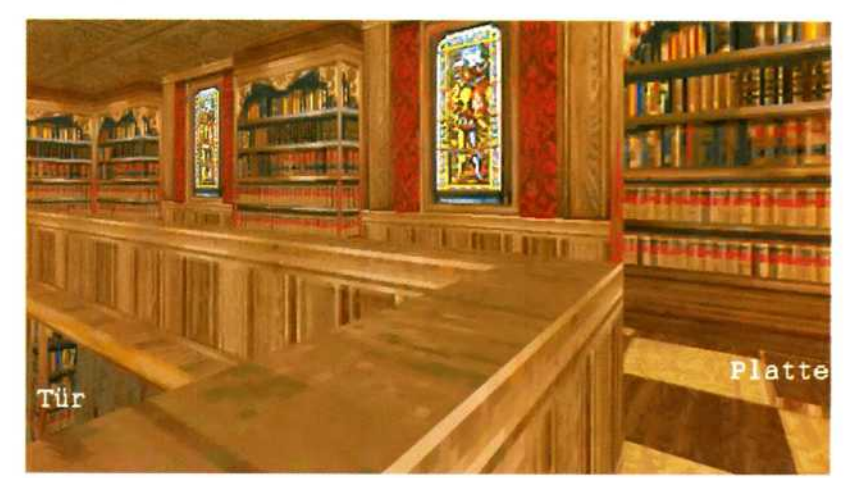
gen und durch die jetzt offene Tür bei G (Second Level) rennen (Savegame Lev 9/Platte).
Die Bodenplatte bei A öffnet für ein paar Sekunden die Geheimtür bei G. Hier hilft nur ein beherzter Sprung über das Geländer.
Rechts vor dem Kamin bücken, die Steinsäule verschieben und den Raum wieder verlassen. Durch den Kamin bei F kriechen und durch das Bodenloch springen.
First Level: Zu Punkt A gehen. Hier die Steinvorsprünge im erloschenen Kamin hochspringen und durch den Kamin gehen (Savegame Lev. 9/Sims). Vom letzten Vorsprung aus nicht mehr springen, sondern schräg in den Kamin vorwärtsgehen.
Third Level: Brass Key holen und die letzte verschlossene Tür öffnen.

Andrea v. d. Ohe

KUGELHAGEL IM NETZ

Internet Info

Compuserve:	*GO Gamers Forum*
	GO Action
	- Tips & Tricks von Usern
	GO Gamapub
oder	*ID 75300,454*
	- technischer Support (LucasArts)
	ID 101636,1650 (Andrea)
Internet:	http://www.lucasarts.com
	http://www.sharepaper.com/games
	- Cheats
E-Mail	*75300.454@compuserve.com*
	- Produktinformationen
	- technischer Support (LucasArts)
Phone:	*001-415-507-4545*
Fax:	*001-415-507-0300*
	- technischer Support (LucasArts)



Sobald Sie die Platte durch Ihr Körpergewicht heruntergedrückt haben, müssen Sie innerhalb von 5 Sekunden die Tür erreichen. Üben!

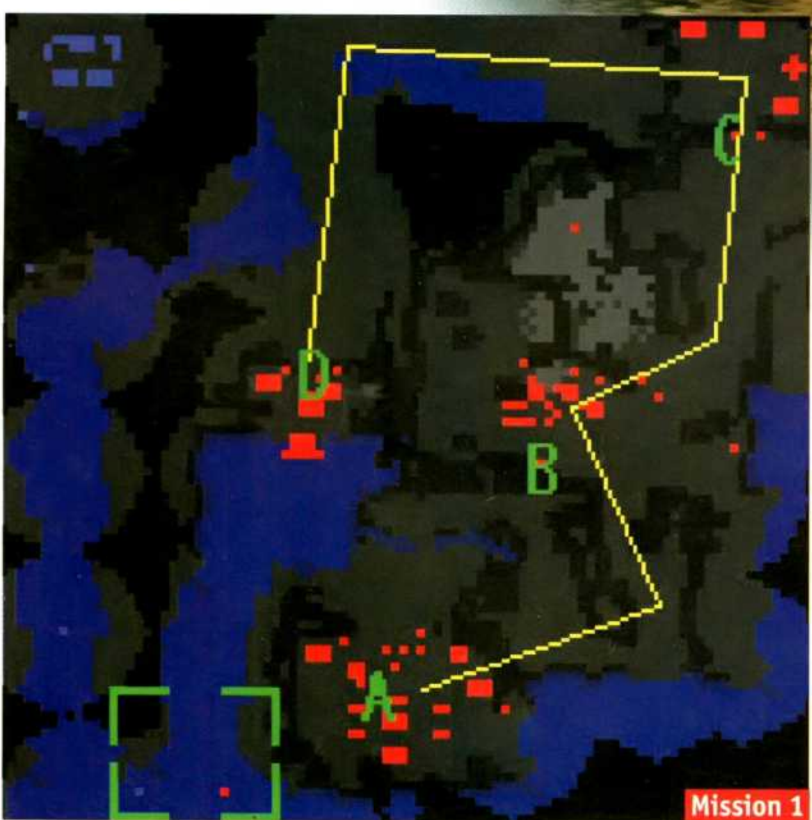

DEUTSCHE VOLLVERSIONEN!
TOO GOOD TO MISS
TOO GOOD TO MISS
TOO GOOD TO MISS
AWARD WINNERS NO.1
AWARD WINNERS
compilation
3 CD-ROMS
empire
STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™
PRO PINBALL - THE WEB
BLEIFUSS
STAR TREK THE NEXT GENERATION "A Final Unity."
PRO PINBALL THE WEB
BLEIFUSS
AWARD WINNERS NO.1 COMPILATION
AWARD WINNERS
AWARD WINNERS
NO.1 NO.1
number one
number one
NO.1
MICROPROSE
empire INTERACTIVE
Graffiti
Virgin INTERACTIVE entertainment
™,® & © 1997 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures. Spectrum Holobyte is an Authorised User. Manual and underlying software code© 1995 Spectrum Holobyte Inc. All Rights Reserved. Music by A. Courage and J. Goldsmith© Bruin Music Company and Ensign Music Corp. Spectrum Holobyte is a Registered Trademark of SRS Labs. Inc. Other trademarks are the property of their respective holders. PRO PINBALL - THE WEB © 1996 Empire Interactive LTD. SCREAMER © Graffiti 1995. © 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) LTD.
KOCH MEDIA TEL: 089 / 857 95 120 EMPIRE INTERACTIVE WEBSITE. http:/www.empire.co.uk



• Sowjetische Mission 1 - 3

COMMAND & CONQUER 2 GEGENANGRIFF

Mit dieser Mission-CD haben Sie wiederum die Gelegenheit, in insgesamt 16 Einzelszenarien zu beweisen, daß Sie der bessere Feldherr sind. Achtmal dürfen Sie dabei zunächst den Alliierten zeigen, daß mit schierer Gewalt überhaupt nichts zu gewinnen ist. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das am effektivsten bewerkstelligen, in der nächsten Ausgabe müssen dann die Russen und die außerirdischen Ameisen dran glauben.

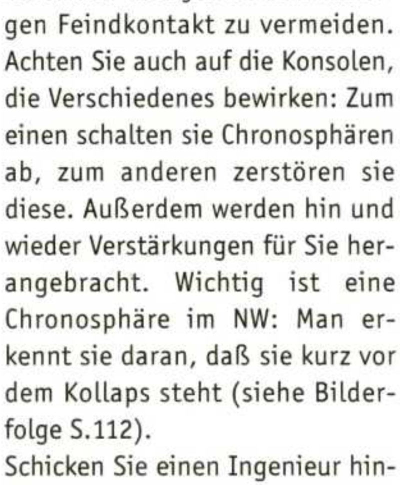


Mission 1

Sowjetische Mission 1

Die erste Mission der Roten ist zwar recht langwierig, aber keine Herausforderung. Betrachten Sie die gelben Pfeile auf der Karte und schicken Sie die beiden Mammuts von Punkt A auf die Reise, bis Sie das Camp im NO (Punkt C) erreicht haben. Dort steht ein Bauhof und eine Waffenfabrik, mit der Sie sogleich einige weitere Tanks und V2 herstellen. Ihr einziges Silo in der Mitte der Karte (Punkt B) sollte mit zwei FlaRaks gegen die alliierten Flieger geschützt werden. Wenn Ihre Streitmacht groß genug ist, begeben Sie sich damit weiter auf den Weg nach Punkt D. Unterwegs werden Sie von einigen kleineren alliierten Panzerverbänden gestoppt, die jedoch nicht besonders stark sind. Wenn Sie D erreicht haben, bauen Sie sogleich zwei U-Boote, die Sie dann vorsichtig nach Süden schicken. Sie werden alsbald etwas im SW Ihres Hafens einen Zerstörer finden. Bringen Sie Ihre U-Boote unbedingt auf etwas Distanz, bevor Sie angreifen! Es werden nämlich Torpedos mit taktischen Nuklearsprengköpfen verschossen, die

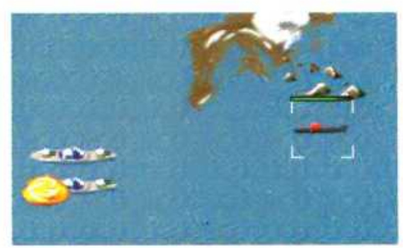
nicht nur auf das Ziel, sondern auch auf die Umgebung einwirken. Sie werden mit Freude feststellen, daß diese U-Boote auch aus sicherer Distanz schießen können und dadurch praktisch unangreifbar sind. Sobald dies erledigt ist, fahren die Boote weiter nach Süden, um dort der Kreuzerflotte aufzulauern, die womöglich schon ein wenig in Ihr Camp D hineingeschossen hat. Nebenbei gilt es, noch etwas auf das Start-Camp A aufzupassen, da dort einige kleinere Landungstrupps der Alliierten versuchen, Schaden anzurichten. Sobald die Flotte der Blauen versenkt wurde, muß nur noch auf einen Truppentransporter gewartet werden, nach dessen Zerstörung die Schlacht gewonnen ist. Machen Sie sich weiter keine Gedanken über die Blauen im NW. Irgendwann verkauft der Computergegner die Flugplätze und schickt die frei gewordenen Schützen gegen Ihr Camp D, wo sie natürlich herzlich empfangen werden.

Das wichtigste Ziel in der ersten Mission der Sowjets: der U-Boot-Stützpunkt!

Sowjetische Mission 2

Zu Beginn dieses Szenarios müssen Sie schnell handeln, da einige Ihrer wichtigsten Gebäude gesprengt werden, ohne daß Sie die Chance haben, das zu verhindern. Unter anderem trifft es auch Ihre beiden Raffinerien, was sehr schnell zu einem akuten Geldmangel führt. Bauen Sie einige Tanks und V2. Damit erobern Sie so schnell wie möglich das Camp im Westen. Dort besetzen Sie natürlich den Bauhof, um die Bauoptionen zu erhalten. Nun ist bis auf weiteres Defensive angesagt. Sichern Sie Ihre Camps mit vielen Bunkern, da der Feind von NO und NW immer wieder stört. Sollte es ihm gelingen, Ihre einzige Kommandozentrale zu zerstören, ist die Schlacht verloren. Wehren Sie also die Gegenangriffe zunächst ab und bauen Sie in der Zwischenzeit zwei Spione oder das Tech-Zentrum (wg. Nav-Satellit). Als nächstes zimmern Sie hauptsächlich Hubschrauber, die ab sofort die meiste Arbeit verrichten werden. Einer der Saboteure befindet sich im NO-Camp des Feindes, der andere im NW. Wie Sie wissen, arbeitet die gegnerische Flak nur, wenn genug Energie vorhanden ist, weshalb zunächst die gefahrlos erreichbaren Kraftwerke des Feindes zerstört werden. Als nächstes folgen die Kasernen, damit keine Rak-Zeros mehr produziert werden können. Ab jetzt ist alles nur noch Zerstörungs-Routine: Sie haben die Lufthoheit und genügend Geld, um alle Blauen zu vernichten.





Das neue U-Boot schießt aus sicherer Entfernung und kann mit dem nuklearen Sprengkopf mehrere große Schiffe mit wenigen Schüssen vernichten.



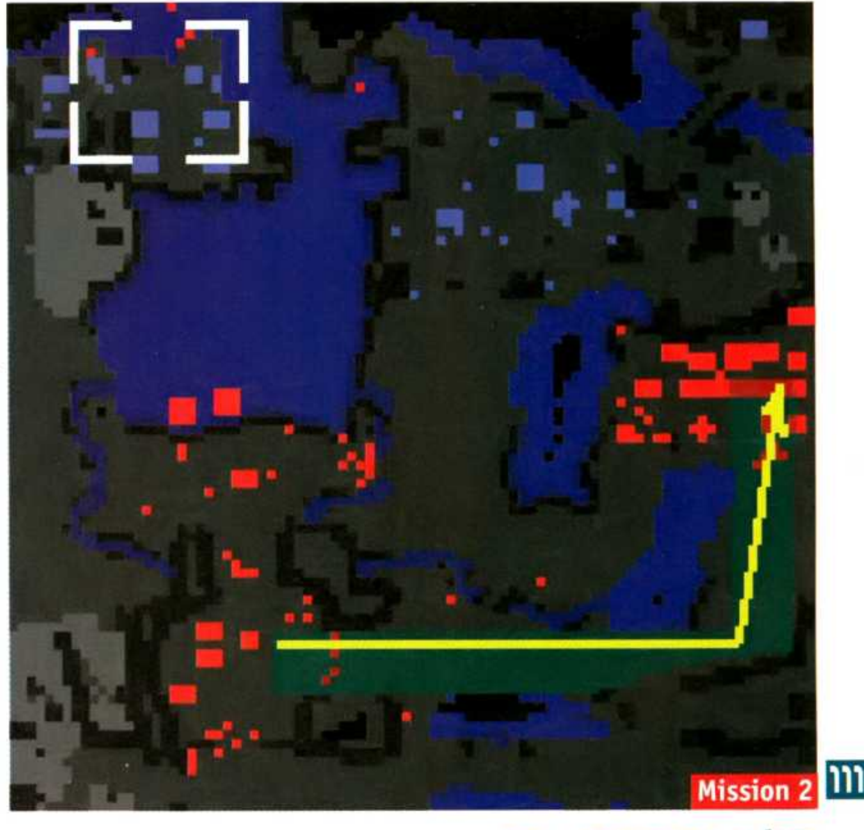
Sowjetische Mission 3

Sie finden sich mit einem starken Trupp Soldaten, Hunden und zwei Ingenieuren in einem Gebäude wieder. Der Cyborg, den es zu erlegen gilt, beamt sich mittels einiger Chronosphären durch das Gewölbe. Sie haben weiter nichts zu tun, als vorsichtig die Hallen zu erkunden und jeden überflüssigen Feindkontakt zu vermeiden. Achten Sie auch auf die Konsolen, die Verschiedenes bewirken: Zum einen schalten sie Chronosphären ab, zum anderen zerstören sie diese. Außerdem werden hin und wieder Verstärkungen für Sie herangebracht. Wichtig ist eine Chronosphäre im NW: Man erkennt sie daran, daß sie kurz vor dem Kollaps steht (siehe Bilderfolge S.112).

Schicken Sie einen Ingenieur hinein, der sich gleich darauf etwas nördlich wiederfindet. Dort findet er eine Box, die ihn kurzfristig unverwundbar macht. Somit kann er weiter nach Norden durch das grüne Gasfeld laufen, ohne Schaden zu nehmen. Wenn er nun die Konsole ganz oben im Raum



Das Tech-Center im NO wird durch einige versteckte Bunker gesichert. Seien Sie also vorsichtig!



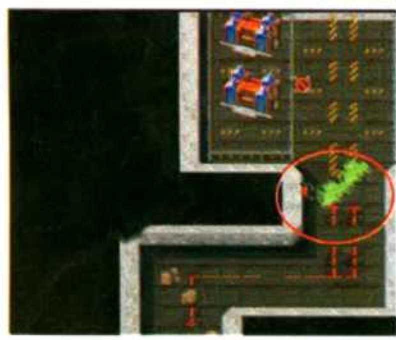


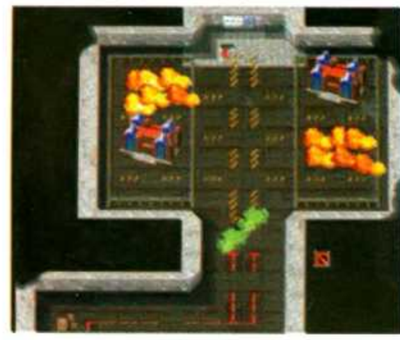
Auf einen Blick:
- Sowjetische Mission 4 - 5

betritt, werden erst die Kraftwerke und dann alle verbliebenen Chronosphären vernichtet. Außerdem trifft wieder Verstärkung ein. Im NO steht der gegnerische Cyborg nun isoliert da, lediglich ein Trüppchen Schützen bewacht ihn. Das alles ist nun für Ihre Streitmacht kein Thema mehr, da Sie mittlerweile brutale Übermacht erlangt haben. Der erfolgreichen Ausschaltung des Gegners steht also nichts mehr im Wege.





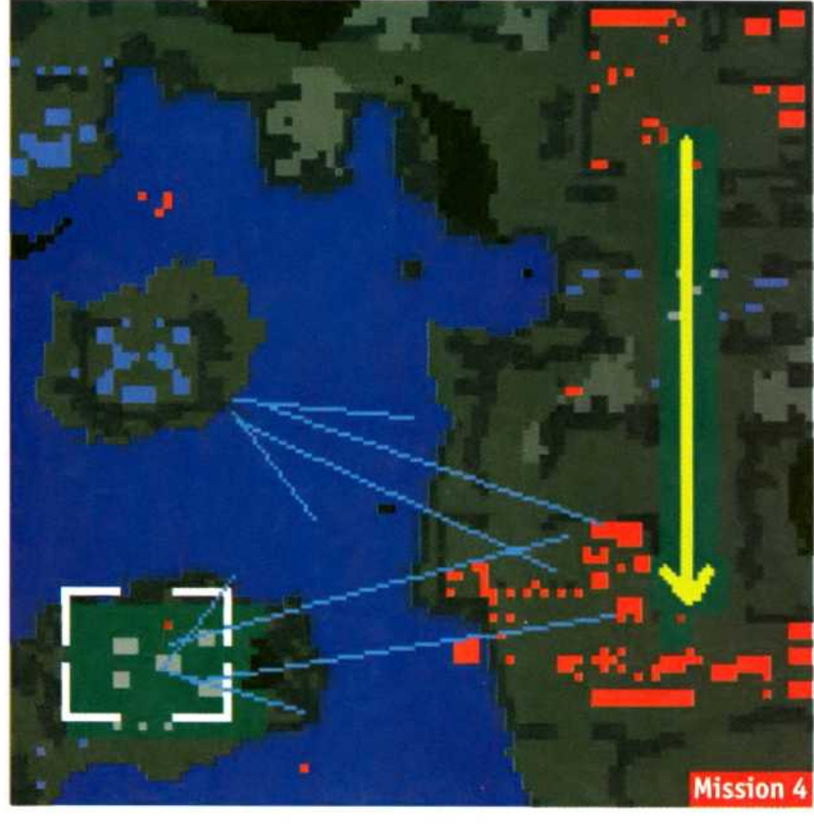




Diese kollabierende Chronosphäre ist die wichtigste: Ein Ingenieur kann sie betreten, wird nach Norden teleportiert und kann dort die Energieversorgung und die restlichen Sphären zerstören.

Sowjetische Mission 4

Sie bekommen erstmals die neuen Tesla-Panzer, die zwar ungemein brutal wirken, jedoch sofort aufgeben, sobald sie Beschuß ausgesetzt sind. Seien Sie also vorsichtig damit, da Sie die Dinger nicht bauen können. In Ihrem Camp befindet sich wieder einmal kein Bauhof, was nichts anderes bedeutet, als daß Sie schleunigst einen erobern müssen. Das tun Sie, indem Sie mit den meisten Kräften nach Süden vorstoßen. Unterwegs werden die Truppen durch Dorfbewohner belästigt, weshalb diese sofort eliminiert werden. Der Kampf um das Camp im Süden wird hart, zumal die MIG, um die es geht, andauernd kleine Atombömbchen abwirft, die in einem großen Umkreis alles zerstören. Ziel ist es, den Bauhof und, wenn möglich, die Raffinerie der Allianz im Süden einzunehmen (wichtig, da Ihre sehr bald durch die MIG zerstört wird). Sobald das geschafft ist, bauen Sie Rak-Zeros und Flak wie verrückt, da die MIG immer wieder angreift. Schicken Sie die Rak-Zeros an das westliche Ufer, da dann die MIG hin und wieder bereits dort ihre Bombe abwirft und der Schaden in Grenzen bleibt. Sobald Sie das Flugzeug abgeschossen haben, kehrt Ruhe ein. Bauen Sie nun einen Spion, der das gesamte Areal aufklärt. Bis dahin kaufen Sie Helikopter, bis Sie ca. acht davon haben. Als nächstes brauchen Sie einen Hafen, in dem einige Zerstörer vom Stapel laufen. Die Seeaufklärung zeigt bald, daß auch einige Schiffe der Allianz unterwegs sind, die zunächst versenkt werden müssen. Weiter stellen Sie fest, daß in der See noch zwei Inseln erkundet werden müssen. Das tut ein Spion, der mittels Landungsboot übergesetzt wird. Das Allianz-Camp im NW gibt, von anfänglichen Störungen abgesehen, während der gesamten Aktion Ruhe. Einen Großteil der Anlagen dort (alles, bis auf die Bunker) können die Schiffe einäschern. Der Rest ist wieder reine Routine: Mit den Helis zerstören Sie alles und jeden, womit auch dieses Szenario erfolgreich abgeschlossen werden kann.





Das vermeintliche Endziel der vierten Sowjet-Mission: der Flugplatz, von dem die MIG startet. Dennoch ist die Schlacht erst gewonnen, wenn Sie alles und jeden vernichtet haben.



Wolkov und Chitzkoi haben die Gegend weitgehend von Feinden gereinigt. Das eigentliche Einsatzziel ist für die beiden jedoch nicht erreichbar.

Sowjetische Mission 5

Nun, bei dieser Mission können Sie etwas relaxen, da Sie Wolkow und seinen Hund Chitzkoy erhalten. Die beiden sind die Hölle: Sie sind nahezu unverwundbar und machen alles nieder, was ihnen vor die Flinte respektive vor die Fangzähne kommt. Vergessen Sie getrost den Stützpunkt im SO der Karte; die Jungs dort sind stark genug, um völlig alleine den kleineren Alliiertenangriffen zu trotzen. Lassen Sie Volkow und seinen Vierbeiner erst mal der gelb eingezeichneten Route nachgehen und die beiden dabei alles plätten, was nicht rot ist. Hierbei finden sie zahlreiche Kisten, die entweder Geld oder Heilung für alle Truppen beinhalten. Wichtig ist, daß Volkov die Silos und die Raffinerien zerstört, damit die Blauen keinen Nachschub mehr bauen können. Sobald das Terrain, das durch die beiden Einzelkämpfer erschließbar ist, voll-



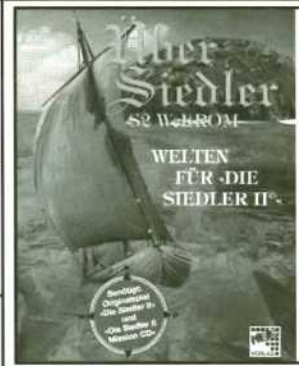
Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
Übersiedler
Welten für die Siedler II
Deutsche Version
DM 24,99

CD-ROM

Titel		Preis
4-4-2 Fußball	DV	x59,99
3D Ultra Minigolf	DA	x49,99
3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
688 Hunter Killer	DV	x76,99
7th Guest	DA	19,99
A-Train	DA	19,99
Adidas Power Soccer	DA	x72,99
Age o. Rifles-D. Gewehr	DV	69,99
AH 64 Gold Edition	DV	79,99
Air Warrior II	DV	84,99
Amber	DV	74,99
Amerika	DV	24,99
Amored Fist 2	DV	x84,99
Asterix & Obelix	DV	49,99
A.T.F. Gold Edition	DV	84,99

CD-ROM

Titel		Preis
Dragonheart	DV	69,99
Dungeon Keeper	DV	x76,99
Earth 2140	**DV**	**34,99**
Ecstatica 2	**DV**	**74,99**
Elisabeth 1	DV	69,99
Evidence	DV	79,99
Exhumed	**DV**	**74,99**
Extreme Assault	**DV**	**69,99**
F1 Manager	DV	69,99
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fallen Heaven	DV	84,99
Fallout	DA	x74,99
Fifa Soccer 97	DV	76,99
Fifa Soccer Manager	DV	x69,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Atomic Bombermann	DA	x59,99
Banzai Bugs	**DV**	**57,99**
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Battle Sport	DA	x49,99
Bazooka Sue	DV	79,99
Beneath t. Steel Sky	DV	19,99
Betrayal in Antara	DV	x74,99
Biing Edition	DV	44,99
Birthright	DV	x69,99
Blast Chamber	Dv	x69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Blinky Bill	DV	29,99
Blue Byte Collec. enth.:	DV	39,99
· Siedler 1		
· History Line 14-18		
· Battle Team 2		
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Carrier Strike Force	DV	24,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Civil War General	DV	79,99
Cluedo	DV	72,99
Comanche 3.0	**DV**	**76,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	**DV**	**79,99**
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
Comm. & Conq. 2 Data	**DV**	**29,99**
Conquest Deluxe	DV	49,99
Conquest Earth	DV	x79,99
Creature Shock	DV	19,99
Crow: City o. Angles	**DA**	**74,99**
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Darklight Conflict	DV	76,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Daytona USA	DV	69,99
Daedalus Encounter	DV	24,99
Damonworld	DV	x72,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Deadlock	DV	79,99
Deadly Tide	DV	74,99
Deathdrome	DA	x49,99
Delirium	DA	x74,99
Der Planer	DV	69,99
Descent t. Undermount.	DA	x79,99
Destruction Derby 2	DV	74,99
Diablo	**DA**	**69,99**

Titel		Preis
Flottenmanöver	DV	74,99
Floyd	DV	x79,99
Flying Corps	DV	79,99
Formel 1 / Psygnosis	**DV**	**82,99**
Formula Cart	DA	x72,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	79,99
Fun Compilation enthält:	DV	79,99
· Star Trek 3		
· Rallay Racing 97		
· PGA Tour Golf 486		
G-Nome	**DV**	**69,99**
Gex	DA	64,99
Gigapack 1	DV	74,99
Gut`s "N" Garters	DV	x69,99
Harvest of Souls	DV	x69,99
Hattrick Wins	**DV**	**69,99**
Have a Nice Day	DV	59,99
Hell Cops	DA	x49,99
Heroes o.M & Magic 2	**DV**	**74,99**
Holiday Island	DV	69,99
Holiday Island DATA	DV	19,99
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Hunted	DV	69,99
Hunter Killer	DV	x76,99
Hyperblade	DV	79,99
IM 1 A2 Abrams	**DV**	**79,99**
Imerium Galactica	DV	x72,99
Independence Day	DV	x76,99
Interstate 76	**DV**	**69,99**
Iron & Blood	DV	74,99
Isnogud	DA	49,99
Jack Nicklas 4	DA	x76,99
Jagged Alliance 2	**DV**	**74,99**
James Bond Collection	DV	x59,99
Jedi Knight	EV	x79,99
Kais Power Goo	DV	79,99
Kick Off 97	DV	69,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	DV	x57,99
KKND	DV	59,99
Larry 7	DV	79,99
LInks LS	DA	89,99
Links LS Course Coll.1	DA	54,99
LInks Ls Course Coll.2	DA	54,99
Links LS Course Coll.3	DA	54,99
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	x24,99
Lost Vikings 2	**DV**	**67,99**

Händleranfragen erwünscht!

Titel		Preis
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Die Siedler 2		
- Ubersiedler	**DV**	**24,99**
Discworld 2	DV	79,99
Dominion	**DV**	**x74,99**

Titel		Preis
Magic-Zusammenkunft	DA	77,99
Mass Destruction	DA	x59,99
Master of Orion II	DV	79,99
M.A.X.	DV	74,99
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
Monopoly	DV	54,99

Unsere Hit`s!



Formel 1
Psygnosis
Deutsche Version
DM 82,99



Extreme Assault
Erscheinungstermin 16. Mai 97
Deutsche Version!
DM x 69,99

Heroes of Might & Magic 2 – Deutsche Version – DM 74,99

Conquest Earth – Ca. Mitte Mai! – Deutsche Version – DM x79,99

X-Wing vs Tie Figther – Deutsche Anleitung – DM x74,99

Ecstatica 2 – Deutsche Version – DM 69,99

Comanche 3.0 – Deutsche Version – DM x79,99

Daggerfall – Deutsche Version – DM 69,99

Star Trek Starfleet Academy – Deutsche Version – DM x79,99

Outlaw – Deutsche Anleitung – DM 74,99

Titel		Preis
Monster Truck Madness	DA	74,99
Moto Racer / Win95	**DV**	**76,99**
Mutant Pinguins	DA	59,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Jam extreme	DA	69,99
NBA Live 97	DV	76,99
Need for Speed 2	**DV**	**76,99**
Nemesis	**DV**	**74,99**
NHL Hockey 97	DV	76,99
Othello	DV	39,99
Orionburger	DV	69,99
Outlaw	**DA**	**74,99**
Pandemonium	DA	x79,99
Pandora Akte	DV	74,99
Panzer Dragoon	DV	69,99
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Weapon	DV	x76,99
Pinball 97	DA	54,99
POD	**DA**	**74,99**
Police Quest SWAT	DA	69,99
Power Chess	DV	x89,99
Print Artist 4.0	DV	x39,99
Privateer 2/Darkening	DV	79,99
Project Paradis	DV	69,99
Pyst	DA	x19,99
Realms of the Haunting	DV	79,99
Rebel Assault II	DV	49,99
Red Baron 2	DV	i.V.
Resident Evil	DV	i.V.
R.I.O.T.	DA	x59,99
Risiko	DV	74,99

Titel		Preis
Road Rash	DV	59,99
Saga of Aces	DA	49,99
Scarab / Win95	DA	69,99
Schleichfahrt	DV	69,99
Secret of Luxor	DV	79,99
Sentient	DA	x72,99
Sega Rallye	DV	69,99
Sherlock Holmes 2	DV	76,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim City 2000 Collection	DV	84,99
Sim City 2000/Netzwerk	DV	84,99
Sim Copter	DV	74,99
Sim Golf	DV	72,99
Sim Park	DV	59,99
Slam `n Jam	DA	x54,99
Slam Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic + Knuckles	DA	49,99
SSN / Tom Clancy	EV	49,99
Stadt d. verl. Kinder	DV	72,99
Star General	DV	69,99
Starfleet Academy	DV	x79,99
Star Trek Borg	**DA**	**49,99**
Steel Panther 2	DV	69,99
Terradice	DV	74,99
Test Drive: Off Road	DA	54,99
T.F.X. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.P. Alley Bowling	DA	x76,99
The Dig	DV	49,99
Theme Hospital	DV	76,99
Tie Fighter	DV	49,99

CD-ROM

Titel		Preis
Time Laps	DV	69,99
Time Warrior	**DV**	**59,99**
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider	**DV**	**64,99**
Toonstruck	DV	69,99
Top Ware Gold Games	DV	34,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	**DV**	**67,99**
US-Navy Fighter 97	DV	82,99
Vermeer	DV	59,99
War Wind	DV	69,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
WipEout 2097	DA	x74,99
WWF i.y. House	DA	69,99
X-Car	DA	x72,99
X-Com : Apocalypse	DV	i. V.
X-Wing vs Tie Fighter	DA	x74,99
Yathzee	DV	39,99
Yoda Story	DA	29,99
Zombieville	DA	x72,99
Zorck Nemesis	DV	74,99
Zorck Nemesis Edition	DV	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Anvil of Dawn	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Cyberia 1	DV	24,99
Crusader No Regret	DV	39,99
Descent 1	DA	24,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Earthworm Jim Teil 1	DV	29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Gene Wars	DV	39,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Golden Gate Killer	DV	24,99
Grand Prix Manager	DV	39,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Lands of Lore	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Legend Kyrandia 2	DV	19,99
Legend Kyrandia 3	DV	19,99
Lost Eden	DV	19,99
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV	29,99
NBA Jam Tournement	DA	24,99
NHL Hockey 94	DA	9,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Ran Soccer	DV	29,99
Ran Trainer 2	DV	29,99
Rayman	DV	39,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Sensible World o.Soccer	DA	x19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Sim Ant	DA	19,99
Sim Earth	DA	19,99
Sim Farm	DA	19,99
Sim Isle	DA	19,99
Sim Life	DA	19,99
Sim Tower	DV	39,99
Sim Town	DV	39,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Hulk 1	DV	9,99
Space Hulk 2	DV	39,99
Space Quest 6	DV	24,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
Stonekeep	DV	39,99
Syndicate 2 Wars	DV	39,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	39,99
To Shin Den	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Top Gun: Fire at Will	DV	24,99
Transp. Tycoon deluxe	DV	24,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
Worms	DV	29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Wir führen viele verschiedene Spielelösungen ab DM 14,80

Wir führen Spiele u. Zubehör für *Sony PlayStation u. Nintendo 64*

Zubehör

Artikel	Preis
Aktivboxen 100 SubWoover	99,99
Aktivboxen 160	59,99
Aktivboxen 240	79,99
Aktivboxen 320 3D	99,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	59,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	129,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Orig. Soundblaster 16 P&P	**149,99**
Orig. Soundblaster 32P&P	**219,99**
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

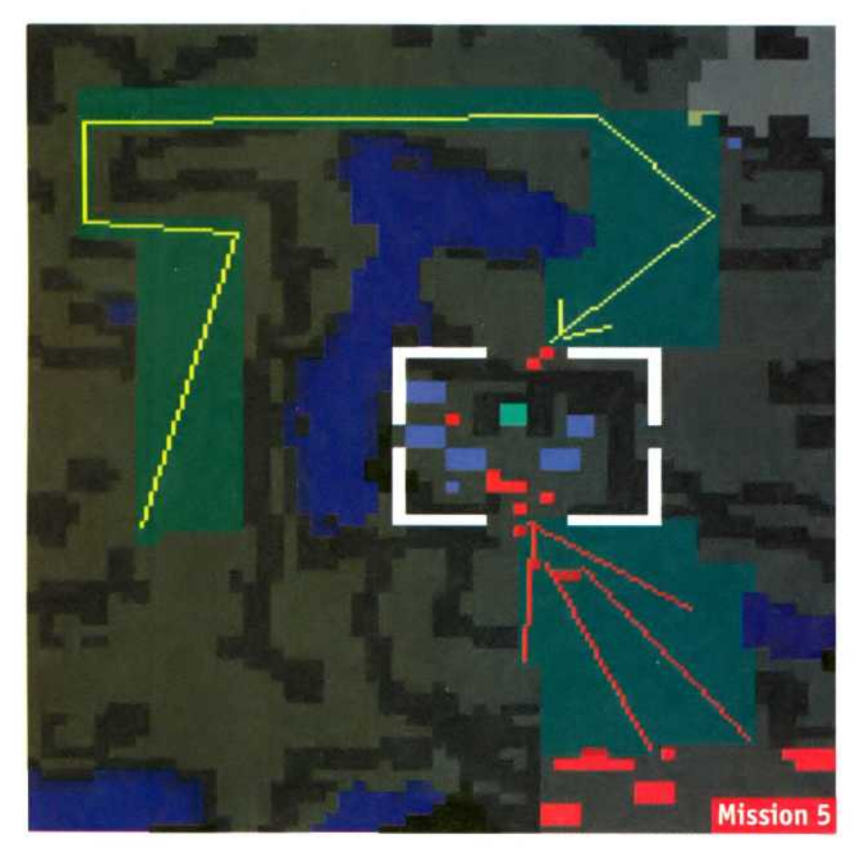
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Auf einen Blick:

- Sowjetische Mission 6 - 7



Diese Mission wurde offenbar sehr erfolgreich bestanden!



kommen gesichert wurde, kann der Großangriff mit dem Verband im SO starten.

Sowjetische Mission 6

Leider wieder eine dieser Missionen, in denen Sie unter Zeitdruck vorgehen müssen. Da Sie über kein Camp verfügen, gibt es hierzu keine Karte. Aber dennoch ist dieses Szenario relativ leicht zu bestehen, wenn Sie die nachfolgenden Aufgaben erledigt haben:

- Sobald alle Flaks ausgeschaltet sind, erhalten Sie das Spionageflugzeug und die Fallschirmbomben.
- Im äußersten NO befindet sich eine Brücke. Diese muß sofort mit den Bomben zerstört werden, da der Feind fortlaufend Panzer darüber heranführt.
- Ihre Schützen, Flammenwerfer und Hunde werden nicht lange durchhalten. Wichtig ist nur, daß sie die Fallschirmjäger ausschalten, die der Feind nahe des Startpunktes abwirft.
- Suchen Sie mit Ihren Panzern und den V2 sorgfältig das Gelände ab, da von strategisch wichtigen Punkten Kanonentürme und z. T. versteckte Bunker auf die Straße einwirken können. Für die V2 ist das kein Problem, Sie müssen nur vorsichtig vorgehen.
- Im NW werden Sie an einen Flußübergang kommen, der von mehreren Panzern und zwei ARIs im Schutze eines mobilen Schattengenerators bewacht wird. Das ist der härteste Kampf, den Sie unbedingt gewinnen müssen. Da einige Truhen herumliegen (im östlichen Teil), die Ihre Truppen heilen, wird empfohlen, die Heilung vor diesem Kampf zu aktivieren.



Wenn Sie diesen Flußübergang erobern, ist der Weg zum Ziel fast frei!





Zerstören Sie unbedingt diese Brücke im NO, da ansonsten zu starke Kräfte des Feindes herangeführt werden.

- Wenn Sie die Brücke rechtzeitig zerstört haben, ist der Weg zur Endstation frei, abgesehen von zwei Rak-Zeros, die von den V2 aus sicherer Distanz erledigt werden können.

Lassen Sie sich von dem Zeitlimit nicht in Panik versetzen. Die Männer und die Hunde gehen ohnehin drauf; die Fahrzeuge halten jedoch lange genug durch, um das gesamte Terrain von Bunkern, Flak und kleineren Feindverbänden im Osten zu säubern.



Geschafft! Sobald der LKW in das Camp hineinfährt, ist die Mission erfolgreich beendet!

Sowjetische Mission 7

Wie der etwas verstümmelte Text des Briefings schon vermuten läßt, ist es tatsächlich so, daß in dieser Mission einiges ganz anders läuft als gewohnt:

- Die V2 verschießt Munition mit Atomsprengköpfen. An sich nicht schlecht, nur: Sie tut es im Nahkampf! Verwenden Sie diese Waffe als Kamikaze-System, um größere Truppenansammlungen des Feindes zu zerstören. Lassen Sie sie auf keinen Fall in gewohnter Weise hinter Ihren Truppen stehen, da sie den nächst erreichbaren Feind beschießt und die eigenen Leute dabei ebenfalls zerstört.
- Die ARI des Gegners hat die Reichweite eines Kreuzergeschützes. Da der Feind im gesamten Szenario keine Kreuzer baut, achten Sie auf das typische Abschußgeräusch und entsenden im Falle des Falles sofort einige schnelle Einheiten, um die Haubitze zu zerstören.
- Ihre schweren Panzer verschießen Stromstöße wie die Teslapanzerchen. Leider ist auch die Panzerung ähnlich schwach.
- Es wird keine Luftwaffe geben. Sparen Sie sich also den Bau von FlaRaks.

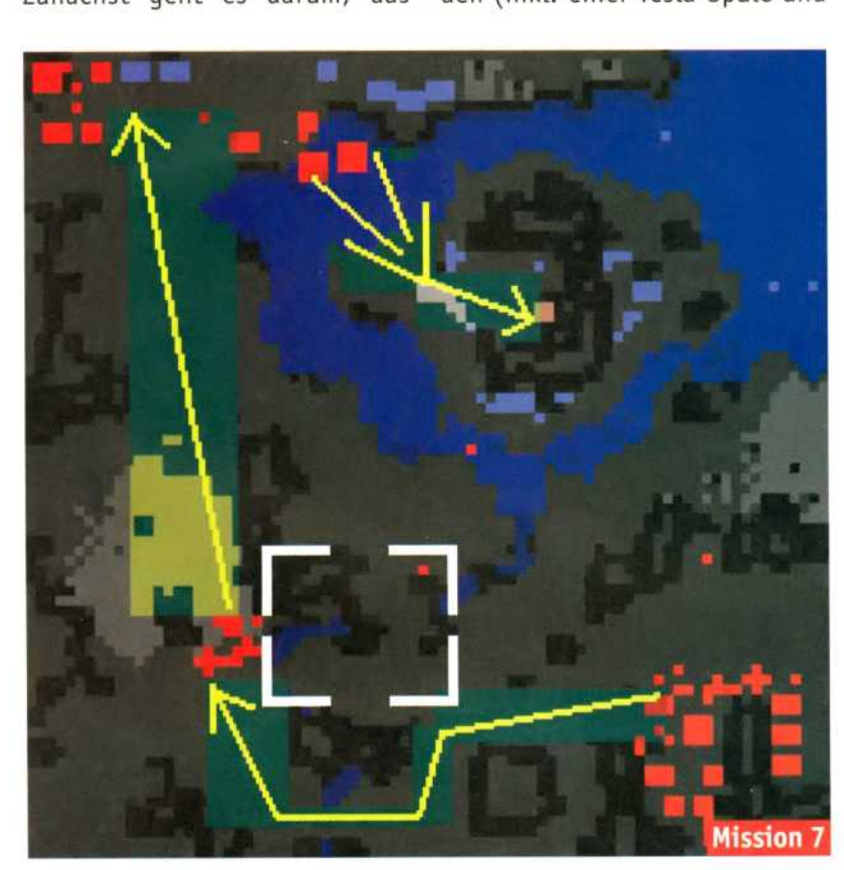
Zunächst geht es darum, das große Mineralfeld im Norden zu sichern, da das im SO gelegene allenfalls genug liefert, um die Basis mit den wichtigsten Gebäuden (inkl. einer Tesla-Spule und einem Tech-Center!) zu bauen. Mit zwei der mutierten Panzer säubern Sie das Feld von den wenigen feindlichen Bewachern. Eine V2 wird zum Selbstmord verurteilt und sprengt sich selbst auf der Brücke, die etwas nördlich Ihres Camps liegt. Es gibt zwar noch einen weiteren Übergang, die Angriffe des Feindes aus dem Norden lassen jedoch ein wenig nach. Nun heißt es zunächst abwehren, was aber kein großes Problem ist, da der Feind – von Norden und von Westen kommend – meist mit Horden von Infanteristen (viele Rak-Zeros) angreift, selten mit leichten Panzern und einigen Rangern. Auf den Bau von Mammuts können Sie verzichten, da die normalen Panzer jetzt wesentlich besser sind. Um den Feinden das Leben etwas schwerer zu machen, empfiehlt sich ein Minenleger. Sobald Sie ca. sechs Panzer und einige Grenadiere haben, lassen Sie zwei der Fahrzeuge beim Camp und stürmen das des Feindes im Westen. Vorher wäre es gut, durch ein weiteres Suizidkommando einer V2 die Bunker am Eingang zu zerstören. Plätten Sie in diesem Lager alles bis auf eine Kaserne, die Sie brauchen, um einen Spion mit der weiteren Erkundung des Terrains zu beauftragen. Sie stellen fest, daß der Feind weit im Norden noch ein großes Camp besitzt, das ebenfalls durch Bunker schwer gesichert wird. Bei Ihrer neuen Kaserne bauen Sie nun noch fix eine zweite Raffinerie, womit der Geldstrom deutlich zunimmt. Säubern Sie nun mit zwei Panzern die Gegend von verstreuten Feinden. Anschließend beseitigen Sie die Bunker des nördlichen Camps. Nun passiert folgendes: Mit einer großen Zahl von Transport-Helis setzt der Feind etwas nordöstlich Ihrer neuen Kaserne Unmengen von Rak-Zeros ab, die sogleich Ihre neue Niederlassung angreifen. Zwei zurückgelassene Panzer, unterstützt von einer Tesla-Spule, werden jedoch sehr schnell diese Aggression unterbinden. Nun ist Ruhe, weshalb Sie mit allen Kräften nach Norden ziehen können, um dort alles klar zu machen. Den Bauhof erobern Sie, damit weitere Bauoptionen – bezogen auf die Marine – verfügbar werden. Bauen Sie nun ein Tech-Center (wg. Nav-Satellit), ein U-Boot-Dock und eine Werft. Mit zwei U-Booten und einem



Sobald das Camp im NW angegriffen wird, bringt der Feind per Transport-Heli starke infanteristische Kräfte ins Spiel.



Diese Bäume versperren den Weg zu einem großen Mineralfeld. Durch <Strg> verwandelt sich der Mauszeiger in das Visier; nun können beliebige Punkte im Gelände von Ihren Truppen unter Beschuß genommen werden. Bald ist dieser Durchgang frei.





Ihre Panzer sind in diesem Szenario fahrende Tesla-Spulen. Leider ist auch die Panzerung so schwach wie die der Tesla-Panzerchen!



Zwei Ingenieure benötigen Sie, um die außer Kontrolle geratene Chronosphäre zu erobern.



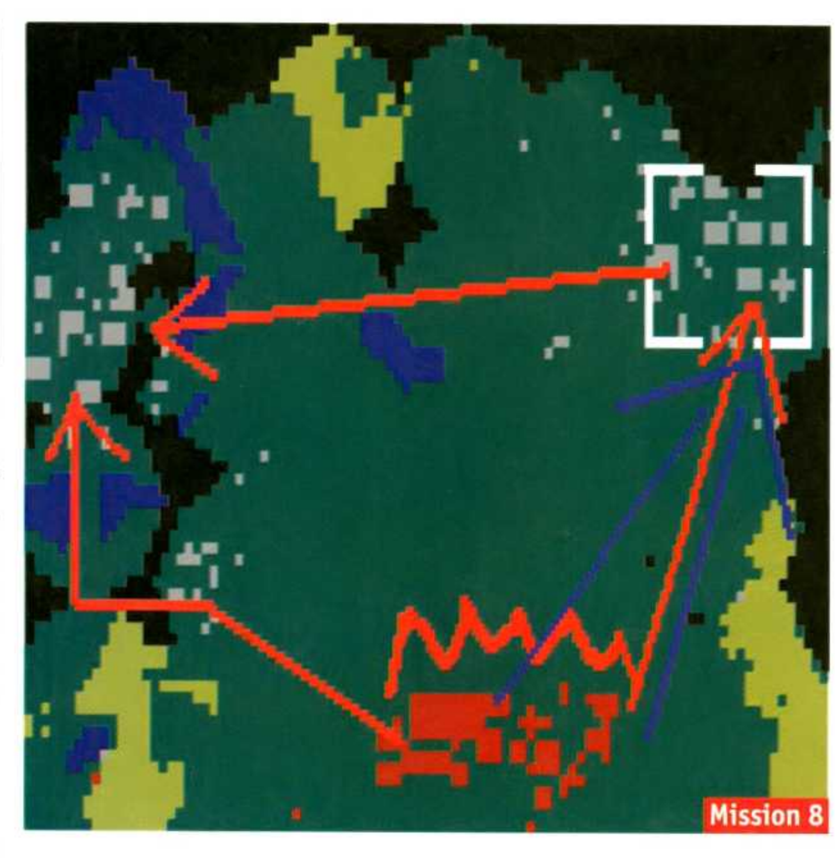
Auf einen Blick:
- Sowjetische Mission 8

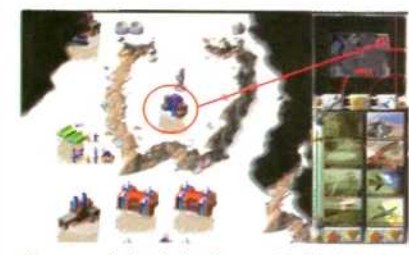
Kreuzer ist die See schnell von den wenigen Zerstörern gesäubert. Außerdem stellen Sie fest, daß auf einer Insel in der Mitte der See die kollabierte Chronosphäre vor sich hin pulst. Die wenigen Truppen dort sind schnell beseitigt. Zwei Ingenieure werden nun übergesetzt, wandern in die Sphäre und – Sie haben gewonnen!

Sowjetische Mission 8

Strategisch sehr ungünstig: Sie kommen im SW der Karte an. Sie sollten gleich den Stützpunkt errichten, da dieser Platz nicht besser oder schlechter ist als andere. Sie werden fortlaufend von N, NO und O her angegriffen und müssen erstmal alles in Verteidigung investieren, für die schließlich im optimalen Falle drei gut plazierte Tesla-Spulen und womöglich einige Flammentürme bereit stehen. Mit zwei oder drei Tanks, die mit Unterstützung einiger Grenadiere die beweglichen Verteidiger darstellen, sollten Sie soweit über die Runden kommen. Vergessen Sie die Radarstation im Westen, wichtiger ist das Tech-Center im NO. Zu einer Ihrer ersten Investitionen muß ein Flugplatz zählen, damit das Aufklärungsflugzeug aktiv werden kann. Forschen Sie damit den NO aus; Sie werden feststellen, daß ein Teil des dortigen Camps von einem Schattengenerator verdeckt wird. Das ist gut, da dieses Teil bekanntlich sehr viel Energie benötigt. Sobald Sie über ca. sechs Yaks verfügen, zerstören Sie eines der Kraftwerke; das reicht, um ein Energiedefizit zu verursachen, weshalb die Flak nun wirkungslos ist. Das nächste Aufklärungsflugzeug enthüllt nun das Tech-Center, das Sie – koste es, was es wolle – sofort mit Ihren Fliegern zerstören müssen. Führen Sie die Flieger manuell erst nach O, dann nach N zum Angriff, da sie sonst genau über der Kaserne der Blauen wegfliegen, wo jede Menge Rak-Zeros herumstehen und Ihnen vermeidbare Verluste zufügen würden. In der Zwischenzeit haben Sie sicher gemerkt, daß der Feind andauernd irgendwo im Gelände seine Bomben testet. Es ist aus diesem Grunde oberste Priorität, dieses Tech-Center zu vernichten, weil eine der Bomben bald Ihren Stützpunkt treffen wird, ein Verlust, den Sie kaum verschmerzen könnten. Nun gut: In dem Augenblick, in dem die Forschungsstation explodiert, mobilisiert der Feind alles, was er hat. Bereiten Sie sich also auf eine furiose Abwehrschlacht vor! Wenn Sie diese überstanden haben, ist das Szenario praktisch gewonnen, denn die Blauen sind ab jetzt nur noch passiv. Zerstören Sie alles, was blau ist, inklusive dem Dorf (wo übrigens eine Kiste mit 2000 Dollar in einem der östlichen Häuser versteckt liegt). Nach diesen Aufräumarbeiten ist alles vorüber. In der nächsten PC Action können Sie überprüfen, ob die Russen mehr aushalten.

Uwe Symanek





Das wohl wichtigste Teilziel der letzten sowjetischen Mission: Erst wenn diese Gebäude zerstört wurden, werden Sie von Bombenangriffen verschont,...



...lösen dafür aber den ultimativen Massenangriff der Blauen aus, den es zu überstehen gilt!



Durch die Zerstörung eines Kraftwerkes vereiteln Sie den Einsatz der Flak.



Die ersten Tests der feindlichen Bombe finden leider auf dem östlichen Mineralfeld statt. Achten Sie also auf Ihren Ernter!





Zu langsam gewesen! Wenn Sie das Tech-Center im NO nicht rechtzeitig zerstören, wirft der Feind seine Bomben in Ihr Camp. Ihre Chancen, doch noch zu gewinnen, dürften dann sehr gering sein.

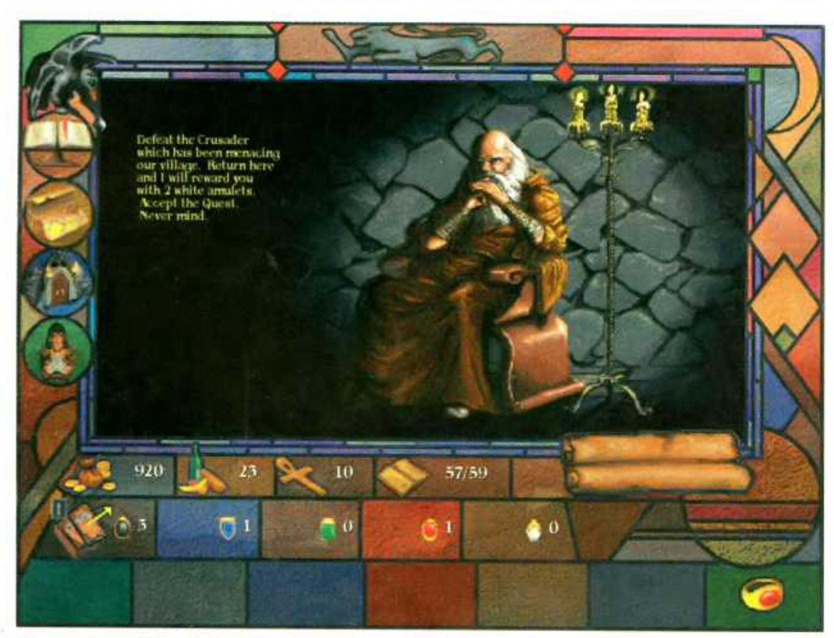
Auf einen Blick:
- Artefakte und Weltmagien
- Kartentricks 1 - Rote Karten
- Auf nach Shandalar

MAGIC THE GATHERING

Mit der Umsetzung von Magic The Gathering hat MicroProse einen Volltreffer gelandet. Der Mix aus Kartenspiel, Adventure- und Strategieelementen mundet besonders im Shandalar-Teil, weshalb wir diesem in unseren Tips einen größeren Rahmen spendieren. Erfahren Sie, wie Sie Ihre Monsterhorden erfolgreich in die Schlacht führen.



Trotz des netten Rahmens, der durch das magische Land Shandalar, seine Bewohner und Kreaturen gebildet wird, ist MTG nichts anderes als das, was es berühmt und beliebt gemacht hat: ein Kartenspiel. Die von Ihnen gesteuerte Kreatur durchstreift Shandalar und hat dabei jede Menge Gegner zu beseitigen, Artefakte aufzuspüren und besetzte Städte zu befreien. Dabei bedient sie sich fast ausschließlich ihrer Karten. Die Aufgabe besteht also primär darin, die "besten" Karten zu finden, um das "unbesiegbare" Deck zusammenzustellen. Sie werden die Anführungszeichen bemerkt haben: An sich gibt es keine "beste" Karte, und natürlich ist kein Deck "unbesiegbar", da es eben um ein Kartenspiel geht, das man trotz aller Erfahrung und Raffinesse nur mit etwas Glück gewinnen kann. Mit anderen Worten: Man kann, zumindest rein theoretisch, von Beginn an jeden schlagen und von jedem geschlagen werden, je nachdem, wie einem die wankelmütige Fortuna gerade gesonnen ist. Der nachfolgende Lösungsweg wird zum großen Teil davon handeln, wie Sie das Adventure gewinnen können. Neben einigen Tips für Ein-



Bewerben Sie sich oft um lohnende Quests, besonders wenn es Manalinks zu ergattern gibt!



Der Tod des roten Erzmagiers! Bevor Sie sich in die Schlösser der Bösewichte wagen, sollten Sie mindestens ca. 35 Lebenpunkte besitzen.

steiger wird das Kartenspiel als solches nicht weiter erklärt, da dies den Rahmen total sprengen würde. Der erste Tip für diejenigen unter Ihnen, die bisher noch nie MTG gespielt haben, muß deshalb lauten: Lesen Sie ein wenig im Handbuch und üben anschließend etwas im Duellmodus, damit Sie ein Gefühl für das Spiel und die Karten bekommen.

Auf nach Shandalar

Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad Sie wählen, ziehen Sie mit einem mehr oder minder "guten" Deck los, um all die Widrigkeiten zu meistern. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, fünf sogenannte "Gildenlords" zu besiegen, die, jeder für sich, Shandalar vereinnahmen möchten. Um das zu schaffen, muß einer davon eine gewisse Anzahl von Städten erobern, die anschließend in "Mana-Domes" umgewandelt werden. Wenn er genug davon hat, kann er den "Zauber der Vorherrschaft" aussprechen, und Sie haben das Spiel verloren. Sobald Sie alle fünf Erzmagier besiegt haben, ist Shandalar gerettet, und Sie haben gewonnen. Aber bis dahin ist es noch ein weiter und streckenweise harter Weg. Sie brauchen primär ein starkes Deck, Amulette und viel Geld. Das Deck natürlich, um alle möglichen Kreaturen zu besiegen, das Geld, um Weltmagie-Artefakte und weitere Karten kaufen zu können, die Amulette, um ebenfalls Karten dafür zu tauschen und zum Betrieb der sogenannten nichtdauerhaften Weltmagien. Alle Weltmagie-Artefakte erleichtern Ihnen das Leben ungemein und sind ausschließlich in den Städten zu bekommen. Beachten Sie bitte den Extrakasten "Artefakte der Weltmagie".

Gegner und Quests

Sie finden sich also irgendwo in dem bedrohten Land ein. Was nun? Laufen Sie sofort auf das erste Dorf zu, um dort ausgiebig und in Ruhe das Deck zu studieren, das Ihnen mit auf den Weg gegeben wurde. Sie werden feststellen, daß es (wieder abhängig vom Schwierigkeitsgrad) zwar ausreichend, jedoch noch lange nicht gut ist. Nun, jedes Dorf und jede Stadt verfügt über einen Kartenhändler, der unbedingt immer zu konsultieren ist. Meist bietet er nur gewöhnliche Ware an, hin und wieder jedoch auch mal eine Rarität. Sofern Ihre Mittel nicht ausreichen, merken Sie sich die Siedlung, um eventuell später das gute Stück zu kaufen. Als nächstes checken Sie die Quest, die vom örtlichen Weisen angeboten wird. Sie kön-

ARTEFAKTE DER WELTMAGIEN

Zahlreiche Weltmagien erleichtern Ihnen das Leben in Shandalar ungemein. Sie sind zum Teil recht billig und bringen dennoch enorme Vorteile. Wenn Sie eine Stadt verlassen, erhalten Sie einen Hinweis auf die momentan am schnellsten erreichbare Weltmagie. Es sollte zu Ihren Prioritäten gehören, diese Gegenstände zu finden und zu erstehen. Nachfolgend ein kleiner Überblick:



Ab jetzt macht es richtig Spaß, Karten zu sammeln, da Sie nun unbegrenzt viele gleiche in Ihr Deck aufnehmen dürfen.

Haggler's Coin
(Each village and city offers more cards for sale.)

In der Tat bieten Städte und Dörfer mehr Karten zu günstigeren Preisen an, wenn Sie diese Münzen besitzen.



Mit diesem Buch können Sie nun auch im Gelände Ihr Deck editieren. Ein unschätzbarer Vorteil, wenn Sie gestellt werden.



Sehr wichtig, da die Erzmagier nun wesentlich mehr Städte erobern müssen!



Dieses Amulett läßt Sie über Sümpfe "fliegen". Jetzt können Sie Gegnern hier davonlaufen.



Bei Wanderungen durch Wälder wird Ihr Proviantvorrat automatisch aufgestockt.

KARTENTRICKS 1 - ROTE KARTEN

Betrachten Sie bitte auch die nun folgenden Kartenempfehlungen als unverbindlich. Grundsätzlich erfüllt jede Karte einen Sinn, und man kann mit allen gewinnen. Manche sind jedoch besonders gemein und deshalb geeignet, in entsprechende Decks aufgenommen zu werden. Andere sind wohl stark, jedoch problematisch wegen ihrer Upkeep-Kosten und können daher auch zum schnellen Verlust des Duells beitragen.



Besonders gut gegen weiße Gegner, die sich gerne hinter Mauern verschanzen.



Eine bevorzugte Karte aller roten Gegner. Kommt meist "just in time". Hoffentlich haben Sie einen Gegenzauber!

Auch meist Bestandteil der ersten Hand eines Roten. Sie bringen Ihre erste Kreatur – er desintegriert sie.



Der Feuerball wird von roten Zauberern oft eingesetzt, um eine Ihrer Kreaturen zu zerstören. Leider scheint er immer bereits in der ersten Hand des roten Gegners präsent zu sein.



Auch das Erdbeben scheint zur "Grundausstattung" des roten Gegners zu gehören. Damit gibt er Ihnen meist den Rest. Versteht sich, daß er exakt die Anzahl von Ländern besitzt, die er braucht, um genau Ihre verbliebenen Lebenspunkte zu anullieren.

Auf einen Blick:
- Deckaufbau für Anfänger
- Kartentricks 2 - Blaue Karten

nen nach erfolgreichem Verlauf mit Kristallen, sogenannten Mana-Taps oder mit Karten belohnt werden. Wägen Sie also ab, ob sich die Mühe lohnt: Für einen Mana-Tap (+1 Leben pro Tap) duelliert man sich schon einmal mit einem schweren Gegner, für ein Amulett, von dem man bereits ein Dutzend besitzt, eher nicht. Die Gegner sind verschieden stark, was man schon an der Art erkennt, wie sie sich bewegen. Die Fußgänger sind die schwächsten, die Reiter schon etwas stärker und die fliegenden Monster am stärksten. Duellieren Sie sich gerade zu Beginn, so oft es geht. Nach jedem Duell erhalten Sie die Wahl zwischen Karten oder Tips über ein Dungeon. Nehmen Sie auf jeden Fall die Karten. Dungeon-Tips (dazu später mehr) erhalten Sie anderswo meist kostenlos. Solange Sie eine Quest nicht erledigt haben oder die dafür anberaumte Zeit nicht abgelaufen ist, gibt es nirgends weitere. Nutzen Sie dennoch immer die Möglichkeit, mit jedem örtlichen "wise man" zu sprechen. Sie erhalten viele Informationen, immer wieder zusätzliche Lebenspunkte für das nächste Duell oder Verpflegung. Klicken Sie diese Option so oft an, bis sich der Weise zu wiederholen beginnt, da oft erst beim zweiten oder dritten Versuch eine direkte Unterstützung erfolgt. Sie werden bald feststellen, daß Ihnen manche Kreaturen nur ganz kurz nachlaufen, andere hingegen über lange Strecken wie Kletten an Ihnen hängen. Die Erklärung hierfür ist einfach: Jede Kreatur kann sich nur in dem Landtyp bewegen, von dem sie Karten besitzt. Ein "elfish magi" hat ausschließlich grüne Karten, ist also deshalb auf Waldgebiete beschränkt, ein Cleric, der nur weiße besitzt, folglich auf Ebenen. Der "tusk-guardian" verfügt sowohl über weiße als auch über grüne Karten und kann entsprechend lästig werden. Weiterhin stellen Sie fest, daß die Geschwindigkeit Ihrer Figur sehr unterschiedlich ist: Auf Straßen und Ebenen sehr gut, im Wald, Sumpf und in den Bergen sehr schlecht. Um das zu ändern, brauchen Sie die richtige Weltmagie, die die Bewegungsfähigkeit in den jeweiligen Geländeformen steigert. Außerdem muß Ihre Figur essen; sobald keine Nahrung mehr vorhanden ist, "kriecht sie vor Hunger". Behalten Sie deshalb immer die Nah-



DECKAUFBAU FÜR ANFÄNGER

Die Frage, wie DAS unbesiegbare Deck aussieht, kann natürlich nicht beantwortet werden. MTG ist ein Kartenspiel, bei dem es um Wahrscheinlichkeit und Glück geht. Für absolute Neueinsteiger folgen nun einige (zugegeben subjektive) Tips, die zumindest die ersten Duelle etwas erleichtern sollten:

- ***Setzen Sie auf kleine, schnell zu beschwörende Kreaturen und billige Effekte.***
- ***Vermeiden Sie Karten mit hohen upkeep-Kosten.***
- ***Spielen Sie mit einer, maximal mit zwei Farben.***
- ***Besorgen Sie sich auf dem schnellsten Wege die Weltmagie "tome of enlightment", damit Sie unbegrenzt viele Karten mehrfach in Ihr Deck aufnehmen können.***
- ***Besorgen Sie sich möglichst viele Ihrer bevorzugten Länder-Karten. 30-40% – manche sagen sogar 50% – des Decks sollten sie schon ausmachen.***
- ***Suchen Sie nach bestimmten Karten in den entsprechenden Gegenden: Grüne Karten gibt es in bewaldetem Terrain, weiße in Ebenen, schwarze in Sümpfen, blaue in Küsten-, Fluß- und Seenähe und rote in bergigem Land.***
- ***Sortieren Sie Ihr Deck, bevor Sie ein neues Terrain betreten. Eine Karte, die Sie vor grünen Sprüchen schützt, ist gut im Wald, bringt aber meist wenig in Gegenden, in denen andersfarbige Gegner anzutreffen sind.***
- ***Spezialisieren Sie sich! Z. B. die erste Farbe mit vielen Kreaturen, die zweite mit vielen Effekten und Enchantments.***
- ***Bereiten Sie sich auf die wahrscheinlichen Gegner vor! Wenn Sie sich in der Ebene bewegen, werden Sie auf Weiße treffen. Deren "white knight" ist immun gegen schwarze Sprüche, weshalb Sie Ihr Deck entsprechend sortieren sollten.***
- ***Wenn Sie beliebig Karten auswählen oder kaufen können (nach Quests oder gegen Amulette), seien Sie sorgfältig und schauen Sie sich alles genau an. Es ist womöglich sinnvoller, vier oder mehr kleine Kreaturen zu besitzen als DEN teuren Effekt nur ein einziges Mal.***
- ***Halten Sie Ihr Deck zunächst klein und lassen Sie die teureren Artefakte draußen.***
- ***Wenn Sie über einen entsprechend großen Fundus von Kreaturen verfügen, werden die Duelle meist länger, weil Sie schneller blocken können. Je länger das Spiel dauert, desto größer sind die Chancen, viele Länder zu bekommen. Nun können Sie auch die teureren Karten wieder aufnehmen.***

KARTENTRICKS 2 - BLAUE KARTEN



Wie "Auge für Auge" der Weißen.



Sehr billig und raffiniert: Endlich hat der Gegner eine starke Kreatur – und Sie stehlen sie ihm!



Besonders blöd für einen Spieler, der viele upkeep-Kosten in einer bestimmten Farbe zu zahlen hat. Auch sinnvoll, wenn Sie eine landgetarnte Kreatur haben, die z. B. in Sümpfen unblockbar ist: Verwandeln Sie mit dieser Karte ein Land des Feindes in ein beliebig anderes. Wenn Sie nun auch noch "volcanic eruption" besitzen, ist das besonders schön: Verwandeln Sie ein Land in einen Berg, den Sie in der nächsten Runde sprengen!



Der Amerikaner würde sagen "a pain in the ass". Diese billige und harmlos aussehende Karte kann, ohne angreifen zu müssen, jede Runde einen kostenlosen Schaden verursachen. Vernichten sie damit vor allem die Karten des Gegners mit Stärken X/1 (z. B. elfish archers).



Ärgerlich: Endlich haben Sie einmal Glück und können eine starke Karte ins Spiel bringen, da kommt er nun wieder und verbietet es!


RAVELINE: KA
the leading german house & techno mag
RAVELINE:
Ab sofort bei jedem Ford-Händler zu bestellen!
the leading german house & techno mag
RAVELINE:

Auf einen Blick:

- Dungeons und Festungen
- Lust und Frust
- Kartentricks 3 - Grüne Karten
- Dungeons, Festungen und Städte

rungsanzeige im Auge (auch hier schafft eine Weltmagie Abhilfe). Mit wachsender Macht Ihres Decks werden immer mehr von den minderen Magiern vor Ihnen davonlaufen. Manchmal passiert es auch, daß ein von Ihnen gestellter Schurke Tribut anbietet, um verschont zu bleiben. Daran merken Sie, daß Sie sich auf dem richtigen Weg zum Sieg befinden.

Dungeons, Festungen und Städte

So mancher weise Mann kennt die Lage eines Dungeons und verrät Ihnen zudem, was es darin zu finden gibt. Meist sind es besonders rare oder nützliche Karten, oftmals auch einige Amulette und Gold. Sie müssen in diesen optionalen Dungeons keinen Gegner besiegen. Wenn es also die Möglichkeit gibt, die Schätze ohne Aufwand zu bergen, sollte man sie nutzen, da die Monster dort im Falle Ihres Sieges keine Karten hinterlassen. Sie stolpern

DUNGEONS UND FESTUNGEN

Alle Dungeons und Festungen werden in dem Moment generiert, in dem Sie hineingehen. Auch wenn Sie das Spiel erneut laden oder einen zweiten Versuch wagen, werden Sie sich in einer völlig neuen Umgebung wiederfinden. Leider haben es die Programmierer für notwendig befunden, in diesen Örtlichkeiten keine Speichermöglichkeit zu gewähren.
Einige Grundsätze sollten Sie beherzigen:



Wertvolle Tips erhalten Sie immer wieder und kostenlos von den weisen Männern der Ortschaften. Immer besuchen!



Der letzte Schatz wird von einem nether fiend (sehr unangenehm!) bewacht! Hoffentlich sind Sie stark genug!



Die Festung des schwarzen Erzmagiers: Gleich daneben noch ein Dungeon, das man vielleicht zuerst erforschen sollte...

- *Dungeons verschwinden, wenn Sie einmal darin waren, Festungen können mehrfach betreten werden.*
- *In Dungeons ist es nicht notwendig, die Gegner zu bekämpfen. Hauptsache ist, die Schätze zu bergen.*
- *In Festungen können Sie den Endgegner hin und wieder problemlos stellen und dabei alle Boni verwenden, die Sie auf dem Weg zu ihm erhielten; in diesem Falle sollten Sie Kämpfe mit anderen Feinden vermeiden.*
- *Verlassen Sie eine Festung, ohne den Endgegner geschlagen zu haben, dürfen sie alle Schätze behalten - die Boni verlieren Sie jedoch.*
- *Wenn Ihnen der Endgegner in einer Festung zu stark bewacht wird - laden Sie neu, vielleicht steht er nun alleine in der Ecke! Das gilt auch analog für Dungeons: Wenn die letzte Ecke, in der der Schatz sein muß, zu stark bewacht wird, versuchen Sie es erneut.*
- *Wenn Sie bereits Informationen über ein Dungeon haben, editieren sie Ihr Deck gemäß den zu erwartenden Gegnern.*



Hier steht der Endgegner so, daß Sie ohne Probleme an ihn herankommen. Die lästigen Rätsel können umgangen werden, keine Wache blockiert den Weg.



Ganz anders hier: Die beiden letzten unerforschten Gänge können nur betreten werden, wenn die Bewacher beseitigt werden. Damit gehen auch alle Boni verloren.

KARTENTRICKS 3 - GRÜNE KARTEN



Der aspect of wolf kommt langsam, aber gewaltig. Je mehr Wälder der Besitzer kontrolliert, desto stärker wird die von dem aspect verzauberte Kreatur!



Verlockend aufgrund ihrer Stärke, treibt die force of nature so manchen Spieler in den frühen Tod, da sie jede Runde 4 grüne Mana zur Aufrechterhaltung benötigt. Nehmen Sie dem Feind genügend Länder, kann er die Kosten nicht bezahlen und erleidet 8 Schadenspunkte!
Also: mit Vorsicht zu genießen!



Diese harmlosen Vögelchen können 1 Mana jeder Farbe produzieren, weshalb manche grüne Gegner, die mehrfarbig spielen, nie Probleme haben, zur richtigen Zeit über das richtige Mana zu verfügen.



Früh im Spiel kann diese kleine Karte den Gegner ruinieren. Sie verursacht zwar nur einen Schaden, hinterläßt jedoch eine "legacy", die nur durch Zahlung eines Mana beseitigt werden kann oder einen erneuten Schaden verursacht. Wenn der Gegner zahlt, fehlt ihm zumindest 1 Mana für weitere Beschwörungen.



Dieser Vogel ist nicht nur der häßlichste, sondern womöglich auch der gemeinste im Spiel. Wenn er durch eine Kreatur (keine Artefaktkreatur!) geblockt wird oder selbst blockt, ist die Karte des Feindes durch den "stoning-Effekt" auf alle Fälle verloren.

LUST UND FRUST

Und hier kommen wir zur schlechten Nachricht: Offensichtlich haben die Programmierer bei der Gestaltung der Zufälligkeiten einen tiefen Einbruch von Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten erlitten und aus diesem Grunde beschlossen, die Gunst der Glücksgöttin etwas mehr für die computergesteuerten Gegner wirken zu lassen. Wer Lotto spielt, weiß, wie groß die Chancen sind, aus 49 sechs richtige Zahlen zu tippen (etwa 1:14.000.000). Die Decks der Gegner beinhalten meist um die 50 Karten; wenn auch einige Karten mehrfach vorhanden sind, ist die Wahrscheinlichkeit, daß bei einem wiederholten Spiel fast exakt die Reihenfolge entsteht wie im vorhergegangenen, doch sehr gering. Trotzdem passiert es immer wieder: Der Paladin bringt ewig dreimal hintereinander seine Rainbow Knights oder ersatzweise auch einmal einen White Knight ins Spiel, die er dann auch sogleich mit holy strength und holy armour aufbläst. Die folgenden Karten sind dann meist fortification und crusader. Wie gesagt: Es kann schon sein, daß das ein- oder zweimal zufällig so geht, aber gewiß nicht zehnmal hintereinander! Ebenso einige rote Zauberer: Sie bringen lange keine Kreatur ins Spiel, die ernsthaft gefährlich ist; dafür erhalten sie mit fast jedem Zug einen mountain und schließlich auch noch den mana vault. Sobald der Testspieler die erste Kreatur auf den Tisch legt, erfolgt ein lightning bolt. Die zweite Kreatur wird mit einem fireball beerdigt, und schließlich bekommt man, just in time, den Rest durch ein gigantisches earthquake. Der größte Hammer ist sicher der, daß der Computergegner auch Karten erhält, die er gar nicht haben dürfte. In einem Falle wurden alle Berge einer sorceresse in Ebenen umgewandelt, mit denen sie nicht viel anfangen konnte. Plötzlich zog sie eine "sunglass of urza" aus dem Ärmel, konnte deshalb wieder rotes Mana produzieren und gewann das Duell. Ein späterer Blick auf das entsprechende Deck bewies, daß diese Karte gar nicht darin enthalten sein dürfte. So geht es natürlich auch, aber ob dies den Spielspaß auf Dauer fördert, ist mehr als eine akademische Frage. Lassen Sie sich das nicht gefallen und speichern Sie regelmäßig und oft ab. Wenn Sie es sich leisten können, kaufen Sie sich den Weg frei, bevor Sie stundenlang an einem Gegner festhängen. Wenn es Ihnen allerdings Spaß macht, spielen Sie die Sequenz so oft, bis Sie endlich gute Karten bekommen (was allerdings dauern kann).



Klar: Noch 10 Punkte übrig, da bringt Kollege PC in einer einzigen Runde dreimal "unstable mutation". Kann schon mal passieren, aber dies war der 5. Versuch mit immer demselben Ergebnis!



Hier genau dasselbe Bild. Der Kampf scheint für unseren Helden positiv zu verlaufen, da zaubert der Computer in sieben Spielen hintereinander den maßgeschneiderten Feuerball aus der Mütze.



Achten Sie auf Ihren Reisen auf derartige Ruinen – sie bergen oftmals wertvolle Schätze!

immer wieder über Würfel, die Ihnen für Ihr nächstes Duell zusätzliche Leben oder spezielle Karten liefern. Diese Boni verfallen jedoch, wenn Sie auf "EXIT" klicken. Sobald Sie das tun, befinden Sie sich wieder unter freiem Himmel, und das Dungeon ist für alle Zeiten verschwunden. Speichern Sie also unbedingt ab, bevor Sie ein solches betreten! Das gilt alles auch für die Festungen der Erzmagier, mit der Ausnahme, daß die nicht verschwinden: Sofern Sie den Oberschurken besiegen, verwandelt sich die Festung in eine unzugängliche Ruine. Verlieren Sie, fliegen Sie einfach nur hinaus und können es später erneut versuchen. Diese Festungen beinhalten neben dem Bösewicht oft-



Auf einen Blick:
- Der Patch
- Kartentricks 4 - Schwarze Karten
- Kartentricks 5 - Weiße Karten
- Vergessene Städte und geheimnisvolle Orte
- Wie gewinnt man nun?



An den roten Lichtern und der Anzahl der Schädel können Sie erkennen, wie sehr einer Ihrer Kontrahenten schon geschwächt ist. Bei jeder besiegten Kreatur sinkt die Lebensenergie der Magier um den Wert 1. Achten Sie auch auf die blauen Lichter über den Köpfen: Sie stehen für die Mana-Domes, die der betreffende Magier bereits kontrolliert.



Wieder einmal hat einer der Fieslinge zugeschlagen. Anfangs brauchen Sie darauf nicht zu achten, ab Dome Nr. 3 wird's aber kritisch.

mals sehr viel Gold, Karten und Kristalle. Sollte Ihnen die Ausbeute zu gering sein, laden Sie das Spiel neu und versuchen es nochmal. Irgendwo in der Festung wartet der Hausherr auf Sie. Wenn Sie es fertigbringen, ihn zu besiegen, haben Sie schon wieder einen Hauptgegner weniger. Klar, daß dies nicht so einfach ist, besonders dann, wenn der Kerl über 30 oder noch mehr Leben verfügt. Doch das kann man ändern: Immer, wenn Sie einen der minderen Magier im Gelände ausgeschaltet haben, erscheint ein Bild mit den verbliebenen Erzmagiern mit einer animierten Sequenz, die Ihnen zeigt, zu wessen Armee der eben besiegte Gegner gehörte. Jeder der Schurken hält einen Stab in den Händen, auf dem zu Beginn viele weiße Lichtpunkte glitzern. Mit jedem Ableben eines Vasallen verwandelt sich ein weißer Lichtpunkt in einen roten und signalisiert, daß der betreffende Herr wieder ein Leben weniger besitzt. Ergo: Je mehr Feinde Sie im Lande besiegen, desto weniger Lebenspunkte haben die Endgegner und desto einfacher wird ihre Beseitigung. Die schlechte Nachricht: Auf weniger als 20 Leben kann keiner der Obermotze heruntergebracht werden. Sie hingegen haben durchaus die Möglichkeit, durch kluge Quest-Auswahl Ihre Lebensenergie zu steigern. Immer dann, wenn als Belohnung ein "mana link" ausgelobt wird, sollten Sie zuschlagen, koste es, was es wolle. Jeder Link bringt einen Punkt und hält so lange, wie die Stadt, von der Sie ihn erhielten, frei bleibt. Wird die Stadt erobert, verlieren Sie den Link unwiederbringlich. Also sollte Ihr Augenmerk besonders den Städten gelten, mit denen Sie auf diese Weise verbunden sind, was Ihnen der sogenannte "news flash" erleichtert. Sie werden immer darauf hingewiesen, wann ein Überfall auf eine Stadt beschlossen wurde, und können sich nun auf den Weg dorthin machen, was durch die Weltmagie "sword of resistance" unmittelbar erfolgt (wenn Sie die entsprechenden Amulette haben). Wenn Sie zu spät kommen, kann die Stadt zwar befreit werden, der Link ist jedoch, wie gesagt, verloren.

Vergessene Städte und geheimnisvolle Orte

Auf Ihren Reisen werden Sie immer wieder ein Schiffswrack, eine Erdhöhle oder eine Stätte, die wie ein antikes Theater aussieht, finden. Betreten Sie den Ort, passieren die unterschiedlichsten Dinge: Sie finden eine mehr oder weniger seltene Karte, Sie stoßen auf Händler, die Amulette feilbieten, oder Sie werden von einer starken Kreatur zum Duell gefordert. Hin und wieder müssen Sie auch eine Frage richtig beantworten und erhalten in diesem Falle auch eine meist recht gute Karte, oder Sie stolpern in ein Diebesnest und verlieren bzw. erhalten Gold oder Amulette. Egal, was passiert, nachdem Sie den Ort wieder verlassen haben, ist er für immer verschwunden. Speichern Sie auch hier vorher ab, damit Sie im Falle eines unbefriedigenden Ergebnisses erneut eine Chance haben. Das jeweilige Ereignis ist, wie fast alles in diesem Spiel, absolut zufällig.

KARTENTRICKS 4 - SCHWARZE KARTEN



Hinterhältig: Der Gegner verliert eine starke Karte, Sie holen sie wieder!



Ebenso problematisch wie die power of nature der Grünen: hohe Kosten und die Gefahr, daß Sie selbst durch Ihre eigene Kreatur geschädigt werden.



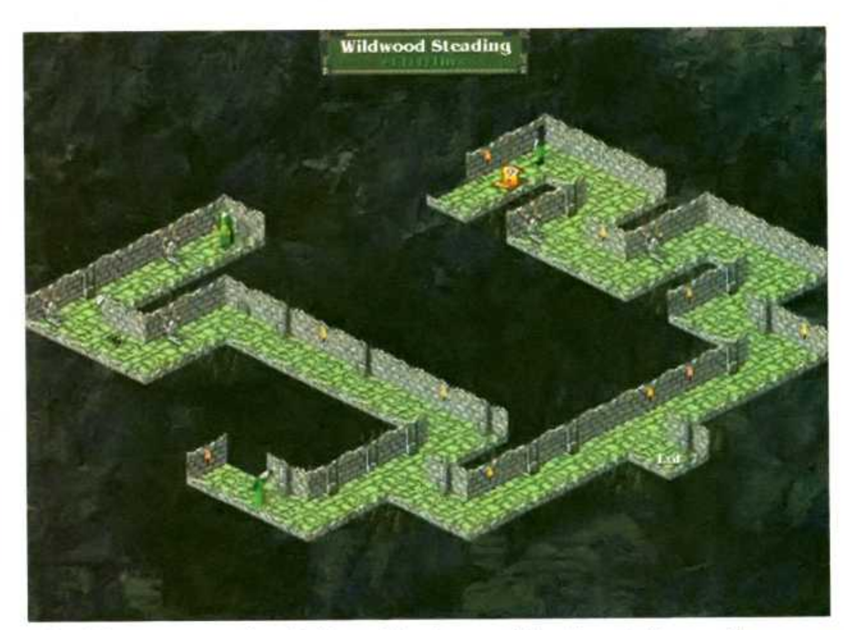
Billig, aber effektiv: Ihr Angreifer kann durch keine andersfarbige (Nichtartefakt) Karte geblockt werden!



Der "Gefrorene Schatten" kommt zunächst harmlos und billig daher, kann aber durch viel Mana zu enormer Stärke aufgepumpt werden. Tun Sie das erst in der Kampfphase, wenn der Gegner seinen Blocker gesetzt hat!



Besonders gegen die starken Wände der Weißen sehr sinnvoll: Sie greifen an, er blockt mit seiner Wand, die Queen reduziert diese auf 0/2, und der Gegner sieht alt aus!



Hier könnte man den Grünen Magier problemlos stellen - die ganze Festung beinhaltete jedoch keinen Schatz.

Wie gewinnt man nun?
Einen exakten Lösungsweg kann es nicht geben, da alle Örtlichkeiten und die dort angebotenen Karten und Weltmagien jeweils neu generiert werden, wenn Sie ein neues Spiel beginnen. Deshalb empfehlen wir, daß Sie sich an die nachfolgenden Grundsätze halten:

- Suchen sie gezielt nach den Orten, in denen Sie eine Weltmagie erstehen können.
- Duellieren Sie sich mit allen und jedem, jedoch nicht, ohne vorher abzuspeichern (siehe Kasten "Lust und Frust").
- Nehmen Sie immer die Karten, wenn Sie ein Duell gewonnen haben.
- Vervollständigen Sie andauernd Ihr Deck (siehe Kasten "Grundsätze zum ersten Deck-Aufbau").
- Sprechen Sie immer und eventuell mehrfach mit den weisen Männern der Orte und notieren gegebenenfalls wichtige Infos, die nicht automatisch in Ihrem Journal vermerkt werden.
- Vermeiden Sie in den Dungeons und Festungen Duelle mit minderen Gegnern, da sonst Ihre Vorteile, die Sie durch die vorgefundenen Würfel erhalten haben, verlorengehen.
- Bevor Sie eine Quest annehmen, speichern Sie ab. Wenn Ihnen der Auftrag nicht gefällt, laden Sie neu und versuchen es erneut. Oftmals erhalten Sie nun für den selben Lohn einen besseren oder einfacheren.
- Bevor Sie eine nichtdauerhaf-

DER PATCH

Leider hat die Urversion des Spieles einige schlimme Macken. Der Computergegner spielt oft völlig unsinnig, und das Spiel stürzt immer wieder ab. Zum Glück ist rechtzeitig ein Update-Patch fertiggestellt worden, mit dem die meisten Bugs beseitigt werden können. Die wichtigsten Neuerungen auf einen Blick:

- *Es können nun alte Spielstände direkt geladen werden, ohne vorher das Spiel beenden zu müssen.*
- *Es ist nun auch möglich, in Städten und Dörfern zu speichern und zu laden.*
- *Der Computergegner kann nun mit den Karten richtig umgehen, die er vorher nicht oder nicht richtig einsetzte bzw. erkannte.*
- *Viele Karten, die vorher nicht oder falsch wirkten, arbeiten nun korrekt.*
- *Das Spiel läuft stabil.*
- *Die künstliche Intelligenz arbeitet wesentlich schneller. Gerade bei langen Duellen, bei denen sehr viele Karten im Spiel waren, brauchte sie Ewigkeiten (fünf oder sechs Stunden bis zum Abschluß eines Duells waren keine Seltenheit!).*
- *Die Anzahl der Gegner im Gelände wurde verringert (keine Angst: es sind immer noch genug).*
- *Viele kleine, nicht spielentscheidende Bugs wurden eliminiert.*

Sie finden das Updatefile auf unserer CD. Ach, noch etwas: Die schlechte Nachricht ist die, daß Sie die Spielstände, die Sie bisher angelegt haben, vergessen müssen.



So sieht eine Stadt aus, wenn sie in einen Mana-Dome umgewandelt wurde. Hier sind nun Sie gefordert: Befreien Sie die Stadt!

KARTENTRICKS 5 - WEISSE KARTEN



Die Weißen verschanzen sich gerne hinter Mauern, die sie durch verschiedene Effekte enorm verstärken. Wenn jetzt auch noch diese Karte ins Spiel kommt, ist meist alles gelaufen, denn nun werden aus den passiven Bollwerken ungemein starke Angreifer.



Sie haben endlich DIE starke Kreatur und zack! verzaubert sie der Weiße mit diesem spirit link. Tja, nun können Sie wählen: Halten Sie den Schaden aus, den Ihre Kreatur anrichtet, der dann aber auf Sie zurückfällt?



Typisch weiß: billig, aber ungemein wirkungsvoll. Wer kann eine derart gestärkte Kreatur überwinden?



Sie denken, jetzt haben Sie ihn und verpassen ihm den ersten entscheidenden Stoß – und er kontert mit "Auge für Auge". Hoffentlich haben Sie dann noch genug Leben, um das auszuhalten!



Die Regenbogenritter sind sehr vielseitig: Sie sind gegen eine zufällige Farbe immun und können verschiedene Eigenschaften oder Stärken annehmen. Leider scheinen auch sie zur ersten Hand der meisten weißen Gegner zu gehören.



- Häufige Gegner und Decks
- Kartentricks 6 - Verschiedene

te Weltmagie benutzen, die ein Amulett kosten kann, speichern Sie ab. Wenn Sie Glück haben, wird das Amulett nicht verbraucht.

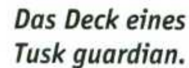
- Wenn Ihnen in erster Linie an einem netten Adventure gelegen ist, spielen Sie als "Apprentice". Alle höheren Stufen erschweren Ihren Weg durch das Land zum Teil erheblich (mehr und stärkere Gegner, schlechteres Deck, ungünstigere Startposition).
- Wenn Sie noch nie vorher MTG gespielt haben, üben Sie erst einige Male im Duell-Modus und beginnen dann das Adventure ebenfalls als "Apprentice".
- Unterschätzen Sie niemals einen vermeintlich schwachen Gegner.
- Lesen Sie das Handbuch.
- Bevor Sie überhaupt beginnen: Benutzen Sie den Patch auf der CD, um das Spiel auf den neuesten Stand zu bringen (siehe Kasten "Patch").

Uwe Symanek

HÄUFIGE GEGNER UND DECKS

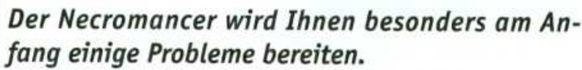
Tuskdeck und Tusk







Das Deck eines Tusk guardian.



Aufgrund der beiden Farben läuft Ihnen dieser lästige und relativ starke Kerl oft tagelang hinterher.

Necrom



Der Necromancer wird Ihnen besonders am Anfang einige Probleme bereiten.

Shapesh

Der Shapeshifter kann recht unangenehm werden.

Summoner



Dieser häßliche Kerl verfügt bereits über 20 Leben und kann Ihnen Ihres sehr schwer machen!

Trollshaman



Er sieht zwar furchtbar aus, stellt aber eine durchaus lösbare Aufgabe dar.

Altakesh

Er fliegt und ist deshalb einer der stärkeren Feinde! Sie bekommen sehr viele Karten, wenn Sie ihn besiegen!

MerSham



Ebenfalls einer der einfacheren Feinde.

Warlock



Einer der schwächeren Standardgegner.

Paladindeck



Mit diesen Karten kämpft der Paladin: Jetzt ist klar, warum er auch hin und wieder in Fluß- und Küstennähe auftaucht.

Fungusdeck



Auch der Fungus Master bedient sich gerne einiger blauer Sprüche.

Elementaldeck



Der Elementalist hat ebenfalls zwei Farben zur Verfügung.

KARTENTRICKS 6 - VERSCHIEDENE



Mishra's Factory liefert ein farbloses Mana oder kann zum "assembly worker" konvertiert werden. Ein solcher kann mit der Stärke 2/2 angreifen oder blocken. Wenn Sie zwei davon besitzen, kann einer davon durch "Pump Assembly Worker" auf 3/3 "aufgepumpt" werden.



Die stripmine liefert 1 farbloses Mana oder kann geopfert werden, um ein (feindliches) Land zu zerstören. Das empfiehlt sich natürlich nur zu Beginn, um ihm bessere Beschwörungen zu erschweren, oder wenn er hohe Upkeep-Kosten hat und jedes Land braucht.



Die Black Vise ist sehr billig und kann sehr wirkungsvoll sein, wenn der Gegner mehr als 4 Karten in der Hand hält. Für jede dieser Karten wird ihm ein Leben abgezogen. Gemein!



Die Glasses of Urza ermöglichen einen Blick auf die Hand des Gegners. Nun können Sie sich darauf einstellen, was er wohl demnächst macht.



Die Howling mine zwingt alle Spieler, eine Karte mehr zu ziehen. Das bringt verschiedene Vorteile, insbesondere für den, der die Black Vise besitzt, da der Gegner nun meist über 4 Karten halten muß.



MetaSquares
MetaSquares
Play
Extras
About...
Messages
MetaTools
Challenge a friend... Play MetaSquares!
GAMES CHANNEL
FIND
Keyword: METASQUARES



AOL
+
Internet
GRATIS!*



AOL
Alles OnLine!

Auf einen Blick:

- Behandlungsraum
- Lehrer des Gelehrten
- Handlanger
- Ora et Labora
- Rattentod
- Studieren auf Lehramt lohnt!



Wenn man dem deutschen Schlager Glauben schenken kann, dann sollte es nicht möglich sein, gebrochene Herzen zu heilen. Theme Hospital belehrt uns eines Besseren: Es ist möglich, muß aber von einem Chirurgen ausgeführt werden. Wie Sie diese und andere Operationen lebendig überstehen, zeigt Ihnen unser Games Guide.

THEME HOSPITAL

Der Werdegang Ihres Krankenhauses steht und fällt mit der anfänglichen Planung. In den ersten Runden können Sie sich ruhig noch ein paar Schnitzer leisten, aber je später der Abend, desto härter die Strafe. Grundsätzlich sollten Sie sich vor Augen führen, wie ein Krankenhaus Ihrer Meinung nach auszusehen hat. Und das natürlich sowohl aus der Sicht der Angestellten als auch aus der des Patienten. Sind die Angestellten unzufrieden, so merken Sie das an längeren Pausen und der schnell sinkenden Moral. Der Abstieg der Moral hängt immer direkt mit einer gemütlicheren Arbeitsweise zusammen. Viel schlimmer trifft Sie aber die Unzufriedenheit der Patienten. Genervte Patienten werfen mit Müll nur so um sich, mosern lautstark in der Gegend herum und stecken andere Patienten mit ihrer schlechten Laune an. Zusätzlich haben sie auch noch Spaß daran, das Mittagessen von gestern auf dem Boden zu verteilen – wie Sie sehen, bricht das Chaos aus, wenn der Kunde nicht König ist. Sorgen Sie deshalb unbedingt für Pflanzen, Heizkörper und Getränkeautomaten. Diese sollten sich nicht nur in den Räumen befinden, sondern vor allen Dingen dort, wo sich die Patienten am längsten aufhalten: in den Warteräumen. Warteräume sollten nie allzu groß sein, da ansonsten ein perfekter Nährboden für Epidemien gegeben ist. Stellen Sie lieber ein paar Bänke weniger vor die Diagnosestation und dafür ein paar mehr vor ein weniger gut besuchtes Behandlungszimmer. Der weitere Fußweg kostet Sie weniger als die Strafe ans Gesundheitsamt im Fall einer Epidemie. Getränkeautomaten sind immer mit einem Feuerlöscher zu versehen, damit haben Sie dann Ihr Sicherheitsgewissen beruhigt – und das der VIPs. Getränkeautomaten sind in Abständen von 10 Feldern aufzustellen, damit auch jeder Patient zufrieden ist. Bei Heizungen sollten Sie nicht soviel Spielraum lassen, da sich sonst schnell ein paar Patienten beschweren werden.



So geht's! Haben Sie eine Aufgabe erledigt, hagelt es Boni. Am meisten Geld gibt's bei längeren Perioden ohne Todesfälle.

Ein Traum von Behandlungsraum

Die Suche nach hochmotiviertem Personal führt zwangsläufig zu den Behandlungs- und Diagnoseräumen. Nur wenn diese auch schön und abwechslungsreich ausgestattet sind, ist das Personal zu-

frieden und bereit, auch mal etwas härter anzupacken. Um dies zu erreichen, sollten Sie den Grundriß des Raumes nie auf dessen Minimalmaß beschränken. Ziehen Sie den Raum lieber noch mindestens zwei Felder länger und breiter als vorgesehen. So haben Sie zum einen mehrere Variationsmöglichkeiten, was die Grundausstattung betrifft, und zum anderen paßt mehr Peripherie dazu. Richten Sie den Raum dann mit mindestens zwei Heizkörpern, fünf Pflanzen, zwei Feuerlöschern und Mülleimern ein. Achten Sie darauf, jeden Gegenstand für den Patienten erreichbar zu machen – besonders den Mülleimer. Dieser hat direkt neben der Tür zu stehen, damit der Patient keinen großen (zeitaufwendigen) Umweg gehen muß. Die Pflanzen stellen Sie zum Behandlungsplatz, damit der Patient in den Genuß der frischen Luft kommt.

Lehrer des Gelehrten

Vor allem in den letzten Episoden kommt es darauf an, einen guten und verläßlichen Mitarbeiterstamm sein eigen nennen zu können. Je früher dafür gesorgt wird, desto besser. Errichten Sie immer einen Ausbildungsraum, auch wenn dieser zeitweilig leersteht.



Durch die Analysefunktion können Sie Heilungsverlauf und -geschwindigkeit bei jedem Patienten genau beobachten.

Das erste Ziel ist das Heranzüchten des universellen Arztes. Dieser sollte in allen drei Bereichen ausgebildet worden sein und den Fähigkeitslevel eines Beraters oder guten Arztes aufweisen können. Sobald ein Arzt dieser Sorte vorhanden ist, schicken Sie diesen als Lehrer in den Ausbildungsraum und setzen ihm maximal vier Grenhorns vor die Nase. Mit steigender Schülerzahl sinkt der Pro-Kopf-Wert der Verbesserungen. Ist dieser auf dem Level des Lehrers, ist der Grundstein für gutes Personal gelegt.

Handlanger bei Fuß

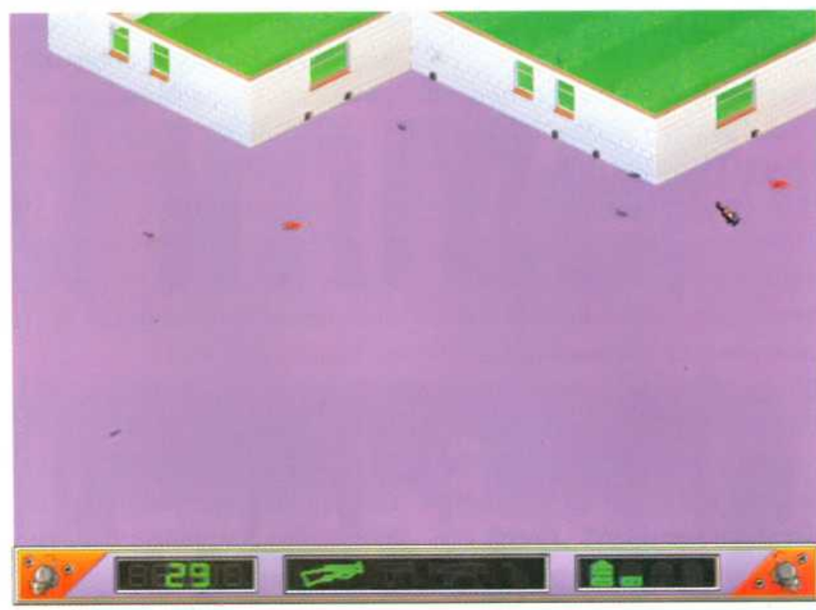
Die Handlanger sehen nicht nur so aus, sie sind es auch: Rentner. Keine Aufgabe führen sie zu voller Zufriedenheit aus – besonders die wichtigen nicht. Darunter fällt auch die regelmäßige Wartung der Maschinen. Besonders kurz nach Erdbeben widmen sich meist alle Rentner dem Pflanzengießen. Dann heißt es: selbst ist der Manager. Schicken Sie Ihre Handlanger an die wichtigen Orte, bevor es knallt und wieder etliche Tausende zu Schall und Rauch werden. Genauso unverläßlich sind die Handlanger in Krisensituationen der Hygiene. Kaum gibt der Kotzbrocken-Virus wieder ein Gastspiel im Krankenhaus, wandern die Handlanger in die entlegendsten Gebiete – um Coladosen aufzuheben. Wie Sie sehen, braucht man schon eine beachtliche Anzahl von Handlangern, um das Krankenhaus auch nur einigermaßen am Laufen halten zu können. Weitaus besser steht es da mit den Ärzten und Schwestern. Diese suchen sich sofort nach Verlassen des Ruheraums die nächste freie Stelle. Besteht Ihr Personal, wie oben beschrieben, lediglich aus Beratern mit universeller Qualifikation, dann brauchen Sie sich nicht zu sorgen. Gibt es da aber noch Unterschiede, dann müssen Sie wieder selbst die Arbeitskräfte auf die Stellen zuteilen. Die guten Ärzte sollten vorrangig in der Allgemeinmedizin, dem OP oder der Psychiatrie arbeiten, während die schlechten mit hochwichtigen Aufgaben wie z. B. der Spitzzungenreibe schon vollkommen ausgelastet sind.

Ora et labora

Eine gut funktionierende Forschungsabteilung ist der Garant für viele, viele glückliche Patienten. Leisten Sie sich in den ersten

RATTENTOD

Sind die Ratten erst einmal in ein Krankenhaus eingezogen, so hat man ein Krankenhausleben lang stetige Begleiter. Ein kleiner Programmierfehler hilft aber, das Nagetier sofort aus Ihrem Blickfeld zu verbannen. Setzen Sie vor ein Rattenloch eine ganz normale Bank. Klicken Sie diese danach mit dem rechten Mausknopf an, und schon haben Sie ein Rattenloch zugemauert – aber leider eben nur für Ihr Blickfeld. Die Ratten sind immer noch da.



STUDIEREN AUF LEHRAMT LOHNT!

Spätestens ab Level 5 weiß der Krankenhaus-Manager: Ohne Ausbildung geht es nicht. Gut ausgebildete Ärzte haben mehrere Vorteile:

- *höheren Fähigkeitslevel*
  - *bessere Diagnose von Krankheiten*
  - *schnellere Abwicklung der Arbeiten*
  - *kürzere Erholungspausen*
- *ausgebildete Ärzte sind billiger als gekaufte*
  - *geringere monatliche Kosten*
  - *fast keine Forderungen nach Gehalt*
- *perfekte Bereichsabdeckung*
  - *jeder Arzt kann überall arbeiten*
  - *kürzere Wartezeiten für Patienten*

Der billigste Arzt ist der eingekaufte Nobody mit einem Startgehalt von 85 und keinen Fähigkeiten. Wird dieser zum Berater – Chirurg – Forschung – Psych., kostet er immer noch nur ca. 95 und will kein höheres Gehalt haben! Eingekaufte Berater hingegen wollen meist ein Einstiegsgehalt von 300 und später Erhöhungen auf bis zu 500!



Ein Berater mit universellen Fähigkeiten erzielt bei der Ausbildung Ihrer Jungärzte die besten Ergebnisse. Das spart Kosten.

Auf einen Blick:
- **Lila Pause**
- **Auszeichnungen**
- **Special Level**
- **Notfall-Handling**
- **Epidemie-Handling**

Leveln jeweils einen, später dann zwei oder drei Forscher. Diese entwickeln zwar nicht immer die nützlichsten Diagnosen – wer braucht schon die Kardio-Abteilung –, dafür aber die effektivsten Medikamente und Maschinen. Und diese versprechen neben den freundlich gesinnten Patienten auch weitere Einnahmen. Sparen sollten Sie nicht an der Medikamentenforschung. Nur wer zuverlässige Medikamente anbieten kann, verdient später mehr, denn: Proportional zum Ruf steigt der Preis der Behandlung! Und ein Todesfall aufgrund eines schlechten Medikaments hat bisher noch jeden Ruf zerstört.



Wenn Sie unsere Tips beachten, sollten Sie schon bald am Ziel sein. Eigentlich müssen Sie immer denselben Ablauf befolgen.



Studieren Sie die Hinweise zu Beginn eines Szenarios sorgfältig, oftmals gibt's Tips, welche Dinge Sie diesmal nicht benötigen.



Wie wichtig Handlanger sind, merken Sie spätestens, wenn wieder einmal ein Promi Ihr Etablissement besucht.

Lila Pause

Sobald einer Ihrer Ärzte seinen Behandlungsraum verläßt und zum Ruheraum schreitet, beginnt offiziell seine Mittagspause. Die Länge dieser Pause hängt von seinem Ermüdungsfaktor ab und dieser wiederum von der gewählten Prozentzahl in dem Menü Einstellungen. Je früher Sie Ihrem Personal eine kleine Pause gönnen, desto schneller regeneriert es sich auch. Diese Vorgehensweise ist aber nur ratsam, wenn Sie über einen großen Personalstamm verfügen, da schließlich auch Ersatz für die Zeit der Pause vorhanden sein muß.

Auszeichnungen

Es gibt wirklich eine Menge Auszeichnungen zu gewinnen. Die häufigsten sind die für das sauberste Krankenhaus (Ruf +40), für das Krankenhaus mit den meisten Besuchern (+ $4.000), für die meisten verkauften Getränke (+ ca. $300) und für ein Jahr ohne Ablebensfälle (+ $10.000). Besonders den letzten Award sollten Sie sich nie entgehen lassen. Zusätzlich gibt es noch den Dungeon Keeper Award für denjenigen, der es schafft, von den Ratten 3% oder mehr ins Jenseits zu befördern.

Special Level

Nach dem sechsten Level erwartet Sie das erstemal ein Special Level, im Verlauf des Spieles werden Sie weiteren begegnen. Zunächst geht es darum, möglichst viele Ratten zu erledigen. Dazu haben Sie so lange Zeit, bis die Handlanger ihre Mülleimer gefüllt haben. Nach einer bestimmten Anzahl zermatschter Ratten bekommen Sie eine bessere Waffe wie z. B. MG oder Raketenwerfer – leider jedoch nur für eine begrenzte Zeit. Verschaffen Sie hier einfach mal nur Ihrem Frust den Ratten gegenüber Luft. Durch die Einhaltung der bisher angeführten Grundregeln sollte einem gewinnträchtigen Krankenhaus nichts mehr im Wege stehen, zumal sich die meisten Abläufe ja in jedem Level wiederholen. Wir wünschen viel Erfolg!

André Geller

NOTFALL-HANDLING

Notfälle können eine Goldgrube sein, wenn man entsprechend auf sie vorbereitet ist. Zum einen wird natürlich NIE ein Notfall angenommen, wenn die entsprechenden Behandlungsräume noch nicht vorhanden sind. Desweiteren befindet sich immer ein Berater im Behandlungsraum. Dieser arbeitet schneller und zuverlässiger und verhindert ein lästiges Wegsterben der Notfall-Patienten aufgrund zu langer Wartezeiten. Manchmal reicht es schon, wenn nur ein Patient nicht überlebt, um den großzügigen Bonus zu verlieren. Wichtig ist auch, daß immer ein Auge auf die Notfälle geworfen wird. Lassen Sie diese nie unbeobachtet. Im schlimmsten Fall entscheidet sich der behandelnde Arzt genau in dieser Minute, daß es jetzt Zeit für eine Mittagspause ist. Und dann merken Sie nicht, daß Ihre Patienten warten und warten, bis der Sensemann kommt. Schaffen Sie es bei einem Notfall nicht, auch nur einen der Patienten zu heilen, ist der Rausschmiß zum Jahresende vorprogrammiert.



EPIDEMIE-HANDLING

Eine Epidemie kann eine echte Existenzbedrohung für ein Krankenhaus sein. Manchmal stehen bis zu $50.000 Strafe an der Tagesordnung. Zuerst heißt es aber: cool bleiben. Kleine Epidemien (bis $10.000) vergehen meist von selbst wieder, deshalb dem Gesundheitsamt lieber nichts davon erzählen. Bei den großen (ab $30.000) lohnt sich das Risiko, erwischt zu werden. Wichtig ist das schnelle Impfen der Infizierten. Sobald das geschehen ist, wird jeder sofort in den Behandlungsraum geschickt und geheilt. In den meisten Fällen hat sich diese Vorgehensweise als effektiv genug erwiesen. Klappt es einmal nicht, besteht immer noch die Chance auf Evakuierung des Krankenhauses – bei der aktuellen Lage der Dinge gar keine schlechte Idee. So können Sie zumindest wieder etwas Ordnung in der Laden bringen. Und sollte die Strafe dann doch etwas höher als erwartet ausfallen: Banker anrufen, Kredit aufnehmen, weiter geht´s...aber Achtung: Vergessen Sie nicht, einen Epidemie-Patienten zu Ihren Konkurrenten zu schicken, die freuen sich bestimmt!



Bei dem Versuch, einen ansteckenden Ausbruch von gebr. Herz zu vertuschen, hat Ihr Personal die in der Nähe lebende Bevölkerung angesteckt.
Die Regierung hat einen nationalen Notstand ausgerufen und verurteilt Sie zu einer Geldstrafe von 4000.

Hurra!



Auf einen Blick:
- Wichtige Einrichtungen

WICHTIGE EINRICHTUNGEN

OP



Der OP entwickelt sich vom kleinen und wenig genutzten Stübchen zum Dreh- und Angelpunkt des ganzen Krankenhauses, je länger man spielt. Zu Beginn lohnen sich die beiden teuren Chirurgen noch nicht, später sind diese ein unverzichtbarer Teil des Teams, da im Laufe der Zeit immer mehr Krankheiten erforscht werden, welche eine OP-Behandlung erfordern.

Psychiatrie



Die Psychiatrie ist sowohl für die Erstellung von Diagnosen als auch für die Heilung psychisch Kranker verantwortlich. Sowohl Elvis-Fans mit gewaltiger Schmalzstimme als auch Wigald-Boning-Fans mit einem Lachkrampf suchen diese Station heim. Ein guter Psychiater verringert das Risiko einer Fehlbehandlung und erhöht das Tempo drastisch.

Röntgenapparat



Viele Erkrankungen erfordern das Röntgenbild des Patienten. Am häufigsten wird es bei Tarnkappen-, Schmalzstimmen- und Transparenzpatienten benötigt, um eine zuverlässige Diagnose gewährleisten zu können. Das Röntgengerät muß sehr oft gewartet werden. Hier können Sie einen AIPler oder einfachen Arzt hinsetzen, da die Fähigkeiten des Arztes fast keine Auswirkungen auf die Behandlungsgeschwindigkeit haben.

Pharma-Theke



Die meisten Krankheiten werden in der Pharma-Theke mit einem Schlückchen begossen und sind dann schon wieder Vergangenheit. Während jedoch ein "Saumagen" sofort kuriert ist, benötigt eine "Tarnkappe" einiges mehr an Heilungszeit. Besonders bei Notfällen spielt der Zeitfaktor eine entscheidende Rolle. Daher ist es ratsam, mehrere Pharma-Theken in verschiedenen Gebäudeteilen zu betreiben. Finanziell gesehen gibt es keinen lohnenswerteren Behandlungsraum.

Allgemeinmedizin



Jeder Patient muß mindestens einmal in die Allgemeinmedizin. Deshalb ist dieser Bereich meistens stark frequentiert. Um ein mittleres Krankenhaus am Laufen zu halten, benötigen Sie ein Minimum von zwei Allgemeinmedizin-Räumen mit entsprechendem Personal. Stellen Sie hier nur Berater ein, damit Patienten nicht unnötig von Diagnoseraum zu Diagnoseraum laufen müssen und sich der Verkehr in Ihrem Krankenhaus staut. Andersherum können Sie natürlich patientenarmen Zeiten durch den Einsatz eines schlechten Arztes und einer Diagnosedauer von 200% etwas mehr abgewinnen.

Station



Eine Schwester auf der Station versorgt die OP-Patienten vor der Operation mit den nötigen Beruhigungsspritzen – warum, weiß man spätestens nach dem Intro. Zusätzlich kann die Schwester durch gezielte Blutabnahme in Hektolitern auch Diagnosen stellen. Die Station ist zwar ein notwendiger Raum, hat aber ein schlechtes Kosten-Nutzen-Verhältnis. Setzen Sie deshalb möglichst viele Betten in die Station, um dem Bau einer zweiten vorzubeugen.

Entseuchungsabteilung



Hier wird das Geld verdient. Nirgendwo sonst zahlen die Patienten soviel Geld für eine so einfache und schnelle Behandlung. Einfach den Patienten unter die Entseuchungsdusche stellen und – schwupps – schon füllen bis zu $2.500 die Säckel des Managers. Eine Seuchenepidemie ist deshalb auch eine der wenigen lohnenswerten – wo sonst bekommt man soviele Patienten mit dieser Krankheit her?



COMPUTEC Verlag
PC Games Disc & Mag
MAXIMUM
FUN GP2
In Zusammenarbeit mit Jochen Mass
Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.
Verfolgen Sie per Full-Screen Video (von CD-ROM), wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr!
Auf CD-ROM: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.
Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!
unverbindliche Preisempfehlung
DM 29.95
PC Games
MAXIMUM
FUN GP2
Die CD-ROM enthält die aktuell besten & schnellsten Setups zu allen Strecken! Erzielen Sie unglaubliche Rundenzeiten!
Fahrertraining zu Grand Prix 2
"Entwickelt von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin, in Zusammenarbeit mit Jochen Mass"
COMPUTEC



C&C Alarmstufe Rot (I)

Mit diesem Trick kann man seine Grenadiere Granaten über die ganze Karte werfen lassen: Zuerst muß man eine größere Gruppe von Grenadieren zusammenstellen und mit ihnen an eine Stelle der Karte wandern, an der sie nicht viel Unheil anrichten können. Jetzt schaltet man die Spielgeschwindigkeit weit herunter und läßt sie mit gedrückter STRG-Taste auf einen Fleck in der näheren Umgebung werfen. Dabei sollten sie nicht mehr laufen müssen. Dabei versucht man, ein Gefühl dafür zu bekommen, in welchem Moment die Männchen ihren Arm zum Ausholen nach hinten nehmen. In diesem Moment kann man auf einen beliebigen Punkt der Karte klicken, und die Grenadiere werfen ihre Granaten wie die Weltmeister über die ganze Karte.

Christoph Hagennuth

Cyberjudas

In Cyberjudas gibt es in jedem Spiel drei verschiedene Spielphasen. Je nach Phase pfuscht einem der Cyberjudas mehr oder weniger in die Amtsgeschäfte. Wenn man Cyberjudas mit "**cj /p#**" startet, kann man durch die Angabe von **1**, **2** oder **3** anstelle des **#** die verschiedenen Phasen in einem neuen Spiel bestimmen. Wenn man das Spiel mit "**cj /skunkworks**" startet, kann man durch die Eingabe von "**DEEP-THROAT**" im Systemmenü die Identität des Cyberjudas erfahren.

Tom Jones

Dragonheart

Auch in Dragonheart gibt es einen Levelwarp, den man wie folgt aktiviert: Im Menübildschirm drückt man "**runter-links-runter-rechts-runter-hoch**", und es erscheint ein Levelmenü. Wenn man im Spiel "**hoch-hoch-hoch-block-block-block**" drückt, bekommt man sowohl bei der Stärke als auch bei der Ausdauer einen Zusatzpunkt.

Kamir Cyaz

Redneck Rampage

Geben Sie während des Spiels ein:

RDALL .... Alle Waffen und Gegenstände
RDELVIS .... God Mode

Ralf Merken

The Need for Speed 2

hollywood .... Bonus-Strecke
pioneer .... Starker Motor für alle geheimen Wagen
bus .... Gelber Schulbus
semi .... Großer Truck ohne Anhänger
armytruck .... Armee-Truck
vwbug .... VW Käfer
volvo .... Volvo Stationswagen
bmw .... BMW
mercedes .... Mercedes
miata .... Madza Miata
jeepyj .... Jeep YJ
quattro .... Audi Quattro
vanagon .... VW Kombi
landcruiser .... Toyota Landcruiser

Björn Walter

C&C Alarmstufe Rot (II)

In Alarmstufe Rot kann man in der Storyline nur dann das Atomsilo bauen, wenn man schon in den vorherigen Missionen alle Atomsymbole findet. Diese Symbole finden sich für die russische Seite in den folgenden Missionen:

Level 1: Kirche zerstören ➪ Atompaket
Level 3: Beim Bunker alle Gebäude zerstören ➪ Atompaket
Level 6: Auf einer Insel im Norden findet man unter einem Haus das Atompaket
Level 7: Mit ein paar Hunden im Raum "A" alle Einheiten zerstören ➪ Atompaket
Level 9: Wenn man die Basis im Westen zerstört hat, fährt man nach Nordosten und vernichtet dort alles ➪ Atompaket
Level 14: Im Südwesten gibt es eine kleine Insel, auf der man ein Atompaket findet. Ein zweites Atompaket findet sich in der nördlichen Basis.

Tim Mollenhauer

C&C Alarmstufe Rot (III)

Um auch in den Zusatzmissionen unendlich Geld zu haben, muß man die Datei RA95.EXE wie folgt editieren:
OFFSET: D3336 muß man **29F3** in **9090** ändern (Sowjets)
OFFSET: D3342 muß man **29F3** in **9090** ändern (Allianz)
Wenn man beide Werte ändert, hat auch der Computergegner unbegrenzte Geldmittel.

Marco Gloor

Project Paradise

Drücken Sie P für Pause und geben Sie folgendes ein:

MAGIC .... Alle Zaubersprüche
METAL .... Alle Waffen
EVIL .... Alle Power-Ups

Level Codes

HELLGATE	**DREAM EVIL**	**BOGART**	**FIRESPELL**
DEMON	**BLACK SUN**	**PANDEMONIUM**	**CYBERSPACE**

Bruno Kleiber

Theme Hospital

Auch in Theme Hospital kann fast nach Belieben gecheatet werden. Um sein Vermögen um über eine Million DM anzuheben, muß man einfach in einem Savegame die folgenden Offsets abändern:

61a95 = FF   **61a95 = FF**   **61a97 = 0F**

Um dagegen alle Schulden loszuwerden, muß man die folgenden Offsets ändern:

61a9d = 00   **61a9e = 00**   **61a9f = 00**

POD – Hinweis für 3DFX-Grafikkarten

Sollte bei der Installation von POD keine Installationsart für 3DFX vorgeschlagen werden („Vollinstallation für PC mit 3DFX"), so sollten die voreingestellten Installationsangaben geändert werden. Klicken Sie im Fenster „Ubi Soft Installer – Wahl der Installationsart" auf ÄNDERN, und wählen Sie in der Liste eine Installation mit 3DFX Karte. Sollte sich keine solche Installationsart in der Liste finden, klicken Sie auf die drei Punkte, damit Sie weitere Möglichkeiten angeboten bekommen.

Test Drive Offroad

Bei der Namensangabe muß man einen dieser Namen angeben:

cheat 1	**cheat2**	**cheat3**
cheat4	**cheat5**	**ciggies**

Wenn man diese Namen alle einmal eingegeben hat, hat man vier Autos mehr. Man kann alle Strecken fahren, und die Kollisionsabfrage ist abgeschaltet.

Alan Heykes

Hunter Hunted

Diese Codes tippt man einfach während des laufenden Spiels ein. Nach jedem Cheat muß man aber mit Enter bestätigen:

COLE .... Unverletzbarkeit und alle Waffen
RAYL .... Unverletzbarkeit
INVINCIBLE .... Unverletzbarkeit
LUKASZUK .... Alle Waffen
TREVOR .... Volle Munition
SNELLINGS .... Maximale Lebensenergie

Mit diesen Codes kann man die Farbe der Spielfigur ändern:

VINCENT .... Grau
BLUE .... Blau
SAGE .... Grün
AVACADO .... Hellgrün
OCHRE .... Braun
HAHN .... Braun

Thorsten Veit

Scorched Planet

Die folgenden Codes muß man während des Spieles eingeben:

ALIAH .... Unverletzbarkeit
FATAL ....: Alle Waffen/Munition
LAVA2 .... Mission 1 Stage 2
LAVA3 .... Mission 1 Stage 3
GATE1 .... Mission 2 Stage 1
GATE2 .... Mission 2 Stage 2
GATE3 .... Mission 2 Stage 3
CROC1 .... Mission 3 Stage 1
CROC2 .... Mission 3 Stage 2
CROC3 .... Mission 3 Stage 3
HEAT1 .... Mission 4 Stage 1
HEAT2 .... Mission 4 Stage 2
HEAT3 .... Mission 4 Stage 3

Jutta Meiers

Lost Vikings 2

Alle Levelcodes für Lost Vikings 2:

Level 1: .... NTRO
Level 2: 1STS
Level 3: 2NDS
Level 4: .... TRSH
Level 5: SW1M
Level 6: .... WOLF
Level 7: BR4T
Level 8: K4RN
Level 9: .... BOMB
Level 10: .... WZRD
Level 11: .... BLKS
Level 12: .... TLPT
Level 13: .... GYSR
Level 14: B3SV
Level 15: R3TO
Level 16: .... DRNK
Level 17: .... YOVR
Level 18: OV4L
Level 19: T1N3
Level 20: D4RK
Level 21: H4RD
Level 22: .... HRDR
Level 23: .... LOST
Level 24: .... OBOY
Level 25: HOM3
Level 26: .... SHCK
Level 27: .... TNNL
Level 28: H3LL
Level 29: 4RGH
Level 30: B4DD
Level 31: D4DY

CHEAT-CODES:

CR3D .... Credits
CH3T .... Credits
W4RP ..Springt zum letzten Level, den man erreicht hat
GHST .... Unverletzbarkeit

Kai Messer

Have a N.I.C.E. Day

Diese Codes muß man bei gedrückter STRG-Taste eingeben:

MUCHMONEY .... Mehr Geld
ALLWEAPONS .... Alle Waffen und Extras
HELPME .... Reparaturpack
AGRESSOR .... Unbegrenzte Waffen & Extras
BOOSTER .... Zusätzliche Beschleunigung

Tanja Kahn

Der Hardware-Profi

Für PC Action schaut sich PC-Experte Kersten Mayer vom Redaktionsbüro Artifex die Computer von innen an: Sound- und Grafikkarten, Monitore, Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und Joysticks untersucht der ausgebildete Diplom-Handelslehrer bis ins kleinste Detail. Artifex arbeitet nicht nur für PC Action, sondern auch für Zeitschriften wie FOCUS, Computer-BILD, PC Professionell, in'side online, Pl@net und PC Magazin.

Wechselplatten und CD-Writer

SPEICHER OHNE GRENZEN

Eine Festplatte kann über noch so viel Kapazität verfügen - über kurz oder lang ist der Speicherplatz doch wieder erschöpft. Die Alternative zum Kauf einer noch größeren Festplatte sind CD-Writer sowie Wechselplatten, die wir Ihnen im folgenden Artikel vorstellen.

Wer glaubt, daß mit Einführung der CD-ROM endlich mehr Platz auf der Festplatte zur Verfügung stehen würde, wurde eines Besseren belehrt: Um die Ladezeiten zu minimieren, kopieren viele Spiele häufig benötige Dateien auf die Festplatte - bei der Strategiesimulation M.A.X. sind dies wahlweise sogar bis zu 400 MByte. Haben Sie gleich mehrere Spiele auf der Platte installiert, dazu vielleicht noch Windows 95 und Office 97, ist die Kapazität sehr schnell erschöpft.

Eine theoretisch unbegrenzte Speicherkapazität versprechen Wechselplattenlaufwerke, wie sie von zahlreichen Herstellern mit unterschiedlichen Speichertechniken angeboten werden. Laufwerke von Iomega oder SyQuest arbeiten beispielsweise mit einem auf der Festplatten-Technologie basierenden Verfahren. Schreib-/Leseköpfe gleiten im Tiefflug über die Oberfläche der mit einer magnetischen Speicherschicht belegten Platten. Diese wiederum sind in stabilen Plastikgehäusen untergebracht, die ähnlich wie eine Diskette in das Wechselplatten-Laufwerk geschoben werden und über Kapazitäten von bis zu 1,5 GByte verfügen. Der Vorteil dieser Lösung besteht in der guten Performance, die der einer durchschnittlichen Festplatte ähnlich ist. Allerdings: Im Gegensatz zu Festplatten, die in einer absolut staubfreien Umgebung arbeiten, dringen zwangsläufig Schmutz- und Staubpartikel in das Gehäuse von Wechselplatten ein. Auch vor starken Magnetfelden und hohen Temperaturen, wie sie beispielsweise in einem im Sommer in der Sonne abgestellen Auto auftreten, sind die Medien von Wechselplatten zu schützen, da andernfalls Daten verlorengehen können.

Magneto-optische Laufwerke

Eine Alternative hierzu sind Laufwerke, die auf magneto-optischer Speichertechnologie basieren. Die sogenannten MO-Laufwerke arbeiten mit Medien im Format einer 3,5-Zoll-Diskette und bieten eine Kapazität von 640 MByte. Die hierbei zum Einsatz kommende Technik ist eine Wissenschaft für sich: So geschieht das Auslesen der Informationen zwar über ein optisches Linsensystem, doch der naheliegende Vergleich zur CD hinkt. Bei MO-Laufwerken wird die Ausrichtung von Magnetpartikeln in der magnetischen Speicherschicht benutzt, um die Polarität des von einem Laser erzeugten und von der Oberfläche reflektierten Lichtes zu beeinflussen. Die Änderung der Polarität des Laser-



lichts wird dann zur Kodierung der Binärwerte 0 und 1 genutzt.
Der Schreibvorgang besteht daher im Verändern der Ausrichtung der Speicherpartikel, was ähnlich wie bei der Festplatte über einen Magneten geschieht. Der Clou hierbei ist jedoch, daß durch Verwendung einer speziellen Metall-Legierung ein Verändern der Speicherschicht bei normalen Temperaturen nahezu ausgeschlossen ist. Erst wenn diese Schicht mit Hilfe des Lasers auf etwa 180 Grad erhitzt wird, können die Daten auf einem MO-Medium verändert werden. Damit wird auch der große Vorteil der MO-Technologie klar: Die Gefahr eines Datenverlustes durch Hitze, Schmutz oder Magnetfelder ist im Gegensatz zu herkömmlichen Wechselplatten nahezu ausgeschlossen.
Ein wesentlicher Nachteil der ersten Generation von MO-Laufwerken bestand in einer technischen Limitierung, durch die zum Schreiben neuer Daten immer zwei Laufwerksumdrehungen nötig waren. Dadurch konnten die Laufwerke nur halb so schnell schreiben, wie sie die Daten auslesen konnten. Durch Verwendung der neuen Direct-Overwrite-Technologie sind Schreib- und Lesegeschwindigkeit nun auf gleichem Niveau.

CD-Writer

Bei großen - unverändert bleibenden - Datenmengen bietet sich besonders ein CD-Writer an. Allerdings können Sie einen CD-Rohling nur einmal beschreiben, und auch die Schreibgeschwindigkeit ist relativ gering. Standard bei CD-Writern ist derzeit die zweifache Schreibgeschwindigkeit, also 300 KByte pro Sekunde. Das bedeutet theoretisch, daß Sie eine mit 74 Minuten vollgepackte Audio-CD in 37 Minuten kopieren können. Schnellere CD-Writer mit vier- und sechsfacher Schreibgeschwindigkeit werden ebenfalls angeboten, kosten jedoch bis zu 2000,– Mark.

SCSI oder IDE

Die Wahl der richtigen Schnittstelle ist bei Wechselplatten, die zum Einbau in das PC-Gehäuse vorgesehen sind, unproblematisch: Die meisten Laufwerke sind ohnehin in IDE- oder SCSI-Varianten erhältlich. Sofern bereits ein SCSI-Hostadapter im Rechner vorhanden ist, sollten Sie immer zu einem SCSI-Laufwerk greifen. Haben Sie sich für ein externes Modell entschieden, kommt ebenfalls nur eine SCSI-Version in Frage. Einen Anschluß an den Druckerport sollten Sie nur im Notfall vornehmen, da mit empfindlichen Geschwindigkeitseinbußen bei der Datenübertragung zu rechnen ist.
Anders sieht es bei CD-Brennern aus, die in der Regel mit einer SCSI-Schnittstelle geliefert werden. Der Grund hierfür liegt in der Art und Weise, wie eine CD gebrannt wird: Beim Brennen einer CD ist es wichtig, daß die Daten in einem Stück auf die CD geschrieben werden. Reißt der kontinuierliche Datenstrom einmal ab, so kommt es zur Fehlermeldung "Buffer Underrun", und der gesamte Rohling ist unbrauchbar. Über einen SCSI-Hostadapter ist auch mit geringer CPU-Belastung eine hohe und konstante Datenrate erreichbar, die zum Schreiben mit zwei-, vier- oder sechsfacher Geschwindigkeit nötig ist.

Seit kurzer Zeit sind auch CD-Writer für die IDE-Schnittstelle und sogar zum Anschluß an den Druckerport verfügbar. In der Praxis lassen sich mit diesen Laufwerken CDs nur mit einfacher Geschwindigkeit sicher kopieren - bei höheren Geschwindigkeiten traten im Test wiederholt Fehler auf. Ein weiteres Problem von IDE-Brennern ist die Software: Die standardmäßig angebotene Software zum Schreiben von CDs unterstützt derzeit ausschließlich SCSI-Laufwerke, jedoch arbeiten die Hersteller auch an Versionen für CD-Writer mit IDE-Schnittstelle.

MO- und Wechselplatten



Die neuen magneto-optischen Laufwerke von Fujitsu verarbeiten neben den bisherigen Medien mit 128 und 230 MByte Kapazität erstmals auch 3,5-Zoll-Medien mit einer Kapazität von 640 MByte. Durch die Direct-Overwrite-Technologie konnte Fujitsu die Schreibgeschwindigkeit der neuen Laufwerke verdoppeln, die nun bei maximal 3,9 MByte pro Sekunde liegt. Zum Vergleich: Selbst ein 16x-CD-ROM-Laufwerk bietet nur eine maximale Datentransferrate von 2,4 MByte. Die mittlere Zugriffszeit liegt beim Dynamo 640 mit 36 ms ebenfalls erheblich unter dem Wert für die schnellsten CD-ROM-Laufwerke (etwa 100 ms). Das Dynamo 640 gibt es als interne Version für die IDE- oder SCSI-Schnittstelle für 498,- Mark oder als externe SCSI-Lösung für 848,- Mark. Ein Medium kostet 79,- Mark pro Stück.

Omega Jaz

Die Jaz-Laufwerke der Firma Iomega werden als interne und externe Versionen für die SCSI-Schnittstelle angeboten. Die Medien mit einem Stückpreis von 179,- Mark bieten eine Kapazität von einem Gigabyte. Durch die Anwendung der Festplattentechnologie ist die Übertragungsrate auch vergleichsweise hoch: Mit maximal 6,6 MByte pro Sekunde und einer mittleren Zugriffszeit von 12 ms braucht das Jaz-Drive einen Vergleich mit einer Festplatte nicht zu scheuen. Der Preis für das interne Laufwerk beträgt 749,- Mark, während das externe Modell für 998,- Mark erhältlich ist.

Syquest Syjet

Vorreiter auf dem Gebiet der Wechselplatten war die Firma SyQuest, die ihre ersten Laufwerke noch im 5,25-Zoll-Format mit 44 MByte vorstellte. Das neueste Modell ist das Syjet-Laufwerk im 3,5-Zoll-Format, das Medien mit 1,6 GByte verarbeitet. Der Anschluß des in interner und externer Version lieferbaren Gerätes erfolgt an eine SCSI-Schnittstelle. Die Datenübertragungsrate fällt mit bis zu sieben MByte pro Sekunde sehr hoch aus, die Zugriffszeit von 12 ms entspricht dem Wert einer durchschnittlichen Festplatte. Das Einbaulaufwerk wird für 798,- Mark angeboten, während ein externes Laufwerk knapp 1000,- Mark kostet. Wer mit kleineren Datenmengen auskommt, bekommt für 349,- Mark das Laufwerk EZFlyer, das Medien mit 230 MByte zum Stückpreis von 49,- Mark verarbeitet.



Omega Zip

Die Zip-Laufwerke von Iomega arbeiten mit Medien, die ähnlich wie eine Diskette aufgebaut sind, jedoch eine Kapazität von 100 MByte bieten. Das Zip-Drive erreicht eine maximale Übertragungsrate von 1,4 MByte pro Sekunde und eine mittlere Zugriffszeit von 29 ms. Angeboten werden die Laufwerke in einer internen und einer externen SCSI-Version sowie zum Anschluß an den Parallelport, der Preis beträgt jeweils 299,– Mark. Die kompakten Medien kosten je Stück 25,- Mark. Die Anschaffung eines Zip-Laufwerks lohnt sich im Grunde nur, wenn Sie Daten mit einem anderen Rechner austauschen möchten, der ebenfalls über ein Zip-Laufwerk verfügt. Bei kleinen Datenbeständen bis etwa drei GByte ist es günstiger, wenn Sie sich eine zusätzliche Festplatte zulegen. Bei großen Datenbeständen ist dagegen die Anschaffung eines MO-Laufwerks oder einer Wechselplatte die wirtschaftlichere Lösung.

MO-Laufwerke und Wechselplatten

Laufwerkstyp	Wechselplatte	Wechselplatte	Wechselplatte	Wechselplatte	MO-Laufwerk	MO-Laufwerk
Modell	Syquest Ez Flyer 230	Syquest Syjet	Iomega Zip	Iomega Jaz	Fujitsu DynaMO 640	Fujitsu M2513
Testmuster von	„Maxcom (0211) 9483-0“	„Maxcom (0211) 9483-0“	„Actebis (02921) 99-0“	„Actebis (02921) 99-0“	„Fujitsu, (089) 32378-0“	„Fujitsu, (089) 32378-0“
Preis	349,- Mark	819,- Mark	299,- Mark (299,- Mark extern)	749,- Mark (998,- Mark extern)	848,- Mark	498,- Mark
Ausführung	intern	intern	intern	intern	extern	intern
Schnittstelle	SCSI	SCSI	SCSI	SCSI	SCSI	IDE/SCSI
Kapazität pro Medium	230 MByte	1,5 GByte	100 MByte	1 GByte	640 MByte	640 MByte
Preis pro Medium	49,- Mark	256,- Mark	25,- Mark	179,- Mark	79,- Mark	79,- Mark
Max. Transferrate beim Schreiben	2,4 MByte/sec	7 MByte/sec	1,4 MByte/sec	6,6 MByte/sec	3,9 MByte/sec	3,9 MByte/sec
Mittlere Zugriffszeit	13,5 ms	12 ms	29 ms	12 ms	35 ms	35 ms
Wertung	o	+	o	++	++	++

CD-Writer

Freecom Dual Port CDR-

Die Firma Freecom - Spezialist für externe Laufwerke - lieferte zum Test ein Laufwerk, das an zwei verschiedene Schnittstellen angeschlossen werden kann: Neben der Anschlußmöglichkeit an eine SCSI-Schnittstelle kann das Laufwerk auch an den parallelen Druckerport angeschlossen werden. Im Gehäuse steckt das 2x/4x-Laufwerk CDD 2000 der Firma Philips. Beim Lesen von CDs fällt dieses Laufwerk deutlich gegenüber der schneller rotierenden Konkurrenz ab. Mit Erscheinen dieser Ausgabe will Freecom seine CD-Writer jedoch mit dem schnelleren CDD 2600 ausliefern. Betreibt man das Laufwerk an einer SCSI-Schnittstelle, so gibt es beim Beschreiben einer CD keine Probleme. Beim Anschluß an den Druckerport kam es auch hier beim Kopieren im Modus "On-the-fly" zur Fehlermeldung "Buffer Underrun", wodurch der aktuelle Rohling zerstört wurde. Beim Schreiben mit einfacher Geschwindigkeit traten jedoch keine Probleme auf. Im Preis von 1472,- Mark ist die Software Gear 4.0 von Elektroson enthalten.

Mitsumi CR-2600 TE

Der CD-Brenner CR-2600 von Mitsumi ist das erste Laufwerk, das mit einer IDE-Schnittstelle ausgeliefert wird. Beim Lesen zeigt der CD-Brenner ausgezeichnete Leistungen: Die kontinuierliche Datenübertragungsrate liegt mit 921 KByte pro Sekunde über der geforderten Marke für ein 6x-Laufwerk, und die mittlere Zugriffszeit von 228 ms ist für einen CD-Writer äußerst niedrig. Das Schreiben geschieht dagegen mit 300 KByte pro Sekunde. Im Test gab es speziell beim Kopieren von einem CD-Laufwerk auf einen CD-Writer (On the fly) Probleme, da der Brennvorgang mit dem fatalen Fehler "Buffer Underrun" abgebrochen wurde. An Software liefert Mitsumi eine speziell angepaßte Version von Win on CD to go in der aktuellen Version 4.0 aus. Einen finanziellen Vorteil haben Sie beim Kauf eines IDE-CD-Writers nicht: Mit 790,- Mark liegt der CR-2600 auf dem üblichen Niveau.

Die preiswertesten CD-Writer

Hersteller	Freecom	Philips	Hewlett Packard	Sony	Mitsumi
Modell	Dual Port CDR-2-4	CDD 2600	Sure Store 6020	Spressa 960	CR-2600 TE
Testmuster von	„Freecom, (030) 6112990"	„Philips, (040) 2852-0"	„Hewlett Packard, (07031) 14-0"	„Sony (089) 82916-0"	„Mitsumi, (02131) 9255-0"
Preis	1472,- Mark	798,- Mark	899,- Mark intern (1049,- Mark extern)	798,- Mark	790,- Mark
Ausführung	externes Laufwerk	internes Laufwerk	internes Laufwerk	internes Laufwerk	internes Laufwerk
Schnittstelle	SCSI und parallel	SCSI	SCSI	SCSI	IDE
Schreibgeschwindigkeit	300 KByte/sec	300 KByte/sec	300 KByte/sec	300 KByte/sec	300 KByte/sec
Lesegeschwindigkeit	604 KByte/sec	918 KByte/sec	920 KByte/sec	926 KByte/sec	921 KByte/sec
Interner Cache	1 MByte	1 MByte	1 MByte	512 KByte	1 MByte
Mittlere Zugriffszeit	382 ms	301 ms	305 ms	256 ms	228 ms
Lademechanismus	Schublade	Schublade	Schublade	Caddy	Schublade
Mitgelieferte Software	Gear 4.0	Gear 4.0, Webgrabber, Navigator 3.0	Easy CD Pro	Easy CD Pro Colorado Backup	Win OnCD ToGo 4.0
Mitgelieferte Rohlinge	2	3	1	1	3
Bewertung					
„Leistung CDs lesen (0 bis 50 Punkte)"	27	34	35	41	43
„Leistung CDs schreiben (0 bis 100 Punkte)"	75 (mit SCSI)	75	75	75	55
„Leistung Software (0 bis 26 Punkte)"	17	18	19	19	17
Summe (0 bis 176 Punkte)	119	127	129	135	115
Wertung in Prozent	68%	72%	73%	77%	65%

Sony Spressa 960



Das Sony Spressa 960 ist ein internes 2x/6x-Laufwerk, das über die SCSI-Schnittstelle angeschlossen wird. Beim Lesen von CDs erreicht der Brenner dank einer mittleren Zugriffszeit von nur 256 ms und einer Übertragungsrate von 921 KByte vergleichsweise gute Werte. Das Schreiben von CDs geschieht mit maximal 300 KByte pro Sekunde, wobei jedoch nur 512 KByte Cache zur Verfügung stehen. Dennoch konnten im Test CDs auch mit doppelter Geschwindigkeit problemlos On-the-fly kopiert werden. Mit Adaptecs Easy CD Pro liegt dem 798,- Mark teuren Laufwerk zudem eine gute Software bei.

Philips CDD 2600

Mit einer sechsfachen Lesegeschwindigkeit arbeitet der neue Writer CDD 2600 von Philips. Das interne Laufwerk verfügt über ein Megabyte Cache und wird an eine SCSI-Schnittstelle angeschlossen. Beim Lesen bietet das Laufwerk mit 301 ms eine durchschnittliche Leistung, wobei die kontinuierliche Datenübertragungsrate geringfügig über 900 KByte pro Sekunde liegt. Erwartungsgemäßig traten bei dem mit SCSI-Interface ausgerüsteten CD-Writer beim Schreiben von CDs mit Hilfe der mitgelieferten Software Gear 4.0 keine Probleme auf. Mit einem moderaten Preis von 798,- Mark besitzt der CDD 2600 ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Hewlett-Packard Sure Store 6020

In einem externen Gehäuse präsentiert sich der Sure Store 6020 von Hewlett-Packard, der CDs mit sechsfacher Geschwindigkeit liest und mit doppelter Geschwindigkeit beschreiben kann. Einen gemischten Eindruck hinterläßt das mit einem Megabyte Cache ausgestattete Laufwerk beim Lesen von CDs: Zwar erreichte der CD-Writer eine kontinuierliche Datenübertragungsrate von 920 KByte pro Sekunde, jedoch wird er durch die mittlere Zugriffszeit von 305 ms unnötig ausgebremst. Anstandslos funktionierte das Beschreiben eines Rohlings mit Hilfe der Software Easy CD Pro. Der HP Sure Store kostet als interne Variante 899,- Mark, während das externe Modell für 1049,- Mark angeboten wird.

Fazit

Für welche der hier vorgestellten Lösungen Sie sich entscheiden, hängt von der zu verarbeitenden Datenmenge und dem Einsatzgebiet ab. CD-Writer sind sicher auf Dauer mit Abstand die günstigste Alternative, können jedoch in der Performance mit Wechselplatten nicht konkurrieren. Die auf Festplatten-Technologie basierenden Wechselplatten von SyQuest und Iomega überzeugen durch ihre Geschwindigkeit. In der Anschaffung teuer sind hier vor allem die Medien mit Preisen zwischen 180,- und 250,- Mark. Schon für zwei Medien könnten Sie sich eine neue Festplatten kaufen, die auch von der Datensicherheit her beständiger ist. Eine gute Alternative zu CD-Writern und den Wechselplatten stellen die MO-Laufwerke dar: Sie bieten mit Abstand die höchste Datensicherheit und mit 640 MByte annähernd die Kapazität einer CD-ROM.

SOFTWARE FÜR CD-BRENNER

Die vom deutschen Softwarehaus CeQuadrat angebotene Software Win On CD 3.0 beherrscht beinahe alle nur denkbaren CD-Formate, darunter auch bootfähige CDs. Kleine Schwächen in der Benutzerführung sind bei der mit Abstand leistungsfähigsten Software zu verschmerzen. Angeboten wird Win on CD zu einem Preis von 279,- Mark. Eine im Funktionsumfang eingeschränkte Version, die im wesentlichen weniger CD-Formate brennen kann, liegt unter der Bezeichnung Win on CD to go 4.0 zahlreichen CD-Writern bei. Ursprünglich von Corel angeboten, vertreibt nun Adaptec die Software CD-Creator 2.0. Die Besonderheit liegt in den zahlreichen unterstützten Formaten, darunter auch Video- und Photo-CDs. Einzig auf bootfähige Medien müssen Sie verzichten. Dafür läßt sich direkt von CD-Creator heraus ein CD-Cover entwerfen und auf einem angeschlossenen Drucker ausgeben. Die insgesamt recht einfache Bedienung macht den CD-Creator besonders für Einsteiger interessant, wenngleich der Preis mit 298,- Mark etwas höher ausfällt. Easy CD Pro 2.0 stammt ebenfalls von Adaptec: Die Software kennt zwar weniger CD-Formate, bietet dafür speziell für Backup-Zwecke einen sehr leistungsfähigen Programmteil. Mit einem Preis von 489,- Mark fällt Easy CD Pro 2.0 jedoch deutlich zu teuer aus. Electroson Gear 4.0 ist mit nur 99,- Mark eine preiswerte Alternative zu den anderen hier vorgestellen Produkten. Erkauft wird dieser günstige Preis jedoch durch eine unnötig komplizierte Bedienung und unübersichtliche Menüs. Unterstützt wird jedoch eine Vielzahl von CD-Formaten, so daß immerhin das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt.

Software für CD-Writer

Hersteller	Adaptec	Adaptec	CeQuadrat	CeQuadrat	Elektroson
Produkt	CD Creator 2.0	Easy CD Pro 2.0	Win On CD 3.0	Win on CD to go 4.0	Gear 4.0
Info	„Add it, (040) 66 96 20-0"	„Add it, (040) 66 96 20-0"	CeQuadrat, 0241) 9631100	CeQuadrat, 0241) 9631100	„Comline, (0461) 773030"
Preis	298,- Mark	489,-	279,- Mark	99,- Mark	99,- Mark
Funktionen					
Schreibsimulation	ja	ja	ja	ja	ja
Image erstellen	ja	ja	ja	ja	ja
Von CD auf CD kopieren (on the fly)	ja	ja	ja	ja	ja
CD trackweise kopieren (Track at once)	ja	ja	ja	ja	ja
CD in einem Schreibvorgang kopieren (Disk at once)	nein	ja	ja	nein	ja
Verify	nein	ja	ja	ja	ja
Formate					
Audio-CD	ja	ja	ja	ja	ja
Photo-CD	ja	nein	nein	nein	nein
Video-CD	ja	nein	ja	nein	nein
Mixed-Mode-CD	ja	ja	ja	ja	ja
CD-Plus	ja	nein	ja	nein	nein
Bootfähige CDs	nein	nein	ja	nein	ja
Wertung	++	o	++	o	o

Massenspeicher im Vergleich: Das kostet ein Gigabyte Speicherkapazität

Massenspeicher	Wechselplatte	Wechselplatte	MO-Laufwerk	CD-Writer
Typisches Produkt	*Iomega ZIP-Drive*	*Syquest Ez Flyer 230*	*Fujitsu DynaMO 640*	*Sony Spressa 960*
Kapazität pro Medium	100 MByte	230 MByte	640 MByte	650 MByte
Preis Laufwerk	299,- DM	349,- DM	798,- DM	798,- DM
Preis Medium	25,- DM	49,- DM	79,- DM	15,- DM (nicht wiederbeschreibbar)
Kosten je GByte bei steigendem Datenvolumen (jeweils inklusive Laufwerk)				
Kosten für 1 GByte	550,- DM	562,- DM	921,- DM	822,- DM
Kosten bei 10 GByte	280,- DM	248,- DM	203,- DM	106,- DM
Kosten bei 100 GByte	253,- DM	217,- DM	131,- DM	32,- DM
Performance				
Max. Transferrate beim Schreiben	1,4 MB/sec	2,4 MB/sec	3,9 MB/sec	300 KB/sec
Mittlere Zugriffszeit	29 ms	13,5 ms	35 ms	256 ms

Massenspeicher	Wechselplatte	Wechselplatte	Festplatte	
Typisches Produkt	*Iomega Jaz*	*Syquest Syjet*	*Quantum Tempest*	
Kapazität pro Medium	1 GByte	1,5 GByte	3,2 GByte	
Preis Laufwerk	749,- DM	819,- DM	699,- DM	
Preis Medium	179,- DM	256,- DM	-	
Kosten je GByte bei steigendem Datenvolumen (jeweils inklusive Laufwerk)				
Kosten für 1 GByte	928,- DM	990,- DM	215,- DM	
Kosten bei 10 GByte	254,- DM	253,- DM	215,- DM	
Kosten bei 100 GByte	186,- DM	179,- DM	-	
Performance				
Max. Transferrate beim Schreiben	6,6 MB/sec	7 MB/sec		8,2 MB/sec
Mittlere Zugriffszeit				

REFERENZKLASSEN

CD-Writer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
Spressa 960	Sony	798,- (intern)	Apr 97	77%
Super Store 6020	Hewlett Packard	899,- (intern) 1.049,- (extern)	Apr 97	73%
CDD 2600	Philips	798,- (intern)	Apr 97	72%
Mittelklasse				
Dual Port CDR-2-4	Freecom	1.472,- (extern)	Apr 97	68%
CR-2600 TE	Mitsumi	790,- (intern)	Apr 97	65%

Monitore

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Multisync P750 (17")	NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")	Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T57S (17")	EIZO	1.999,-	Dez 96	91%
Absolute Spitzenklasse				
Highscreen 17D (17")	Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sfII (20")	Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21")	CTX	2.299,-	Dez 96	86%
Spitzenklasse				
Vision Master 21 Pro (21")	Iiyama	2.595,-	Apr 97	84%
Multiscan 17sfII (17")	Sony	1.599,-	Dez 96	82%
Oberklasse				
Syncmaster 17GLsi (17")	Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")	Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MVX Pro2 (17")	Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%
Vision Master 17 (17")	Iiyama	2495,-	Apr 97	75%

3D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung 3D	(2D)
Referenzklasse					
Monster 3D	Diamond	449,-	Jan 97	96%	(-)
Righteous 3D	Orchid	499,-	Jan 97	96%	(-)
Apocalypse 3D	Videologic	380,-	Jan 97	90%	(-)
Absolute Spitzenklasse					
3D Blaster PCI	Creative Labs	449,-	Jan 97	85%	(78%)
Spitzenklasse					
Mystique	Matrox	279,-	Apr 97	80%	(89%)
Oberklasse					
3D Expression PV2TV	ATI	329,-	Jan 97	76%	(84%)
3D Turbo PC2TV	ATI	499,-	Jan 97	57%	(81%)
Mittelklasse					
Victory 3D	Elsa	329,-	Jan 97	63%	(81%)
Stealth 3D 2000	Diamond	299,-	Nov 96	63%	(81%)
Media 3D	Miro	349,-	Nov 96	60%	(78%)

2D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Lightspeed 128 Video	STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600	Videologic	299,-	Sep 96	92%
Spitzenklasse				
Gala Vision 64	Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
Oberklasse				
Silverstone	Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Trio/V	Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V	STB Systems	215,-	Sep 96	76%
Mittelklasse				
Graphics Blaster MA302	Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331	Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64	Genoa	150,-	Sep 96	60%

EIDE-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
DR-A19X	Pioneer	285,-	Nov 96	76%
FX1200	Mitsumi	320,-	Nov 96	73%
Oberklasse				
CSD-88-EE	Sony	200,-	Nov 96	62%
Mittelklasse				
FX810T	Mitsumi	210,-	Nov 96	58%
CDR-1400	NEC	249,-	Nov 96	56%
GCD-580B	Goldstar	200,-	Nov 96	53%
XM-5602B	Toshiba	200,-	Nov 96	52%
BCD 739	Pearl	189,-	Nov 96	50%

SCSI-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
PX-83CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%

Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung für Spiele	Musik
Referenzklasse					
Maxi Sound 64 Homestudio	Guillemot	419,-	Mär 97	94%	85%
Maxi Sound 64	Guillemot	339,-	Mär 97	90%	82%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Mär 97	90%	82%
Absolute Spitzenklasse					
ASB 64 Wave Pro 4D	Adlib	249,-	Mär 97	88%	80%
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Mär 97	87%	81%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	449,-	Mär 97	85%	85%
Spitzenklasse					
Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Mär 97	81%	82%
Ultra Sound Extreme	Gravis	399,-	Mär 97	80%	72%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	329,-	Mär 97	80%	83%
Oberklasse					
Maxi Sound 32 Wave FX	Guillemot	249,-	Mär 97	78%	65%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Mär 97	77%	66%
Ultrasound PnP Pro	Gravis	299,-	Mär 97	76%	64%
Vivo 90	Ensoniq	199,-	Mär 97	75%	65%
Hypersound 32/1 Wave	Pearl	99,-	Mär 97	70%	40%
Mittelklasse					
Pinnacle	Turtle Beach	999,-	Mär 97	60%	95%
Ultrasound PNP Pro	Gravis	249,-	Mär 97	62%	43%
Mega Wave Gold	Pine	120,-	Apr. 97	68%	42%

Joysticks

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Absolute Spitzenklasse				
Eagle Max	Actlab (Profisoft)	99,-	Mär 97	88%
Firebird 2	Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse				
Squadron Commander	Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Talon	Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLCS	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster 18 MX-830	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Gamepad Pro	Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse				
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Logic3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread	Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	70%

Lenkräder und Pedale

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F1-Sim	Zye (Profisoft)	549,-	Mär 97	96%
Formula T2 (L+P)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Pedals (P)	CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)	Pearl	89,-	Nov 96	70%

3D Controller

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SpaceOrb 360	Spacetec	89,-	Nov 96	90%
Spitzenklasse				
Wingman Warrior	Logitec	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse				
Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Schubregler mit Waffenkontrollsystem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F-16 TQS	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%
Oberklasse				
Mark II Weapon Control System	Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS	Interact	79,-	Nov 96	70%

V34 Plus Modem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
OfficePorte 33.6	Microcom	333,-	Jan 97	94%
Microlink 33.6TQV	Elsa	359,-	Jan 97	93%
RalleyCom 336	Computime	249,-	Jan 97	93%
Sportster Voice 33.6	US Robotics	348,-	Jan 97	90%
Absolute Spitzenklasse				
Supra Express 336e Sp	Diamond	379,-	Jan 97	88%
Multi Modem ZDX33.6	Multitech	279,-	Jan 97	86%
Spitzenklasse				
V.34 3314 TVQE extern	Pearl	179,-	Jan 97	84%

Aktivlautsprecher

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Mediamate Computer Speaker	Bose	598,-	Feb 97	93%
MA-20	Roland	450,-	Feb 97	92%
MA-8	Roland	179,-	Feb 97	91%
Absolute Spitzenklasse				
YST-M20 DSP	Yamaha	169,-	Feb 97	87%
SAM 45A	Quadral	229,-	Feb 97	87%
Dynamic Soundwave 240 3D	Trust	79,-	Feb 97	85%
MM45	Magnat	199,-	Feb 97	85%
Spitzenklasse				
SRS-PC71	Sony	200,-	Feb 97	84%
Wavemaster 240	Escom	79,-	Feb 97	82%
Oberklasse				
Creative Speakers SBS 380	Creative Labs	149,-	Feb 97	78%
Dynamic 180 Watt Aktiv	Pearl	129,-	Feb 97	75%
Soundsystem PS-56	Typhoon	79,-	Feb 97	74%
YST-M5	Yamaha	99,-	Feb 97	74%
SRS-PC51	Sony	120,-	Feb 97	74%
SB 280	Logic3	199,-	Feb 97	74%
SV 732 Aerospace Extreme	Datalux	79,95	Feb 97	72%
Highscreen AX-1000	Vobis	69,-	Feb 97	71%
Mittelklasse				
Dynamic Soundwave 20	Trust	39,-	Feb 97	69%
SB 225	Logic3	69,-	Feb 97	66%
SRS-PC21	Sony	55,-	Feb 97	65%
Creative Speakers CS 100	Creative Labs	39,-	Feb 97	60%
Soundbooster-Konsole	Pearl	99,-	Feb 97	60%
Unterklasse				
Soundsystem PS-102	Typhoon	29,-	Feb 97	56%
SV 810 Sound Link	Sound Link	59,95	Feb 97	54%

Subwoofersysteme

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Acoustimass MM Speaker System	Bose	1700,-	Feb 97	96%
Absolute Spitzenklasse				
SB 300	Logic3	399,-	Feb 97	88%
SV 725 Aerospace Beta	Sound Link	249,-	Feb 97	88%
Spitzenklasse				
MM60	Magnat	299,-	Feb 97	84%
Oberklasse				
Dynamic Soundwave 1000 3D	Trust		Feb 97	78%

Subwoofer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SAM-SUB 100 WS	Quadral	498,-	Feb 97	92%
Absolute Spitzenklasse				
YST-MSW10	Yamaha	249,-	Feb 97	85%

DIE KLASSIFIZIERUNG

Referenzklasse ....ab 90%
Absolute Spitzenklasse . .85%-89%
Spitzenklasse 80%-84%
Oberklasse 70%-79%
Mittelklasse 60%-69%
Unterklasse ....bis 59%

PC ACTION PREIS-TIP: Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis.

PC ACTION EMPFEHLUNG: Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.

SPIELEINDEX

3D Ultra MiniGolf • DEMO . . . . . CD-ROM
3D Ultra Minigolf • TEST 64
A10 Pin Alley • DEMO . . . . CD-ROM
AH-64D Longbow V1.08F • UPDATE . CD-ROM
Battlesport • DEMO . . . . CD-ROM
Bleifuß 2 V1.11 Einzel • UPDATE CD-ROM
Bleifuß 2 V1.11 Netzw. • UPDATE . . CD-ROM
Bundesliga Man. 97 V1.35 • UPDATE CD-ROM
Bust a Move 2 • DEMO . . . . CD-ROM
C&C Alarmstufe Rot • TIPS 134
C&C 2 Gegenangriff • TIPS 112
Callahans Crosstime Saloon • TEST . .84
Carmageddon • DEMO . . . . CD-ROM
Cyberjudas • TIPS 134
Daggerfall V1.07.212 (eng) • UPDATE . CD-ROM
Dark Reign • VORSCHAU 24
Das Gewehr V1.03 • UPDATE . . . CD-ROM
Das Hexagon Kartell V1.03 • UPDATE . . CD-ROM
Diamonds 3D • TEST 84
Die Insel des Dr. Moreau • VORSCHAU . . .30
Dragonheart • TIPS 134
DSF Fußball Manager V1.1 • UPDATE CD-ROM
Earth 2140 • TEST 78
Extreme Assault • DEMO . . . . . . CD-ROM
Extreme Assault • TEST 66
FIFA Soccer Manager • TEST 77
Front Page Sports: Golf Pro • DEMO . CD-ROM
Harvest of Souls • DEMO . . . . . CD-ROM
Harvest of Souls • TEST 80
Hunter Hunted • TIPS 134
Imperium Galactica • TEST 81
Independence Day • TEST 56
Interstate ´76 V1.06 • UPDATE . CD-ROM
Interstate ´76 • DEMO . . . . CD-ROM
Interstate ´76 • TEST 52
Interstate ´76 • TIPS 94
Into the Void • TEST 82
John Sinclair • VORSCHAU 32
Lost Vikings 2 • TIPS 134
Magic: The Gathering • TIPS 118
Magic: The Gathering V1.1 • UPDATE CD-ROM
Marble Drop • TEST 64
Master of Orion 2 V1.31 • UPDATE . . CD-ROM
MAX V1.04 • UPDATE . . . . CD-ROM
MDK Direct 3D Patch • UPDATE . CD-ROM
MDK DOS Patch • UPDATE . . . . . CD-ROM
MDK Win95 Patch • UPDATE . . . CD-ROM
Outlaws • TIPS 102
Pandemonium! • TEST 58
Perfect Weapon • DEMO . . . . . . CD-ROM
POD • TIPS 134
Project Paradise • TIPS 134
Re-Loaded • TEST 56
Redneck Rampage • DEMO . . . . CD-ROM
Redneck Rampage • TEST 48
Redneck Rampage • TIPS 134
Resident Evil • VORSCHAU 34
Rex Blade • DEMO . . . . CD-ROM
Risiko • UPDATE . . . . CD-ROM
Scarab • TEST 56
Scorched Planet • TIPS 134
Silent Hunter V1.11 • UPDATE . CD-ROM
Slam ´n Jam • TEST 65
Speedster • TEST 64
Star Trek Generations • TEST 70
Steel Panthers V1.2 • UPDATE . . CD-ROM
Su 27 Flanker V1.2a • UPDATE . CD-ROM
Syndicate Wars • TIPS 134
Test Drive Offroad • TIPS 134
The Last Express • TEST 76
The Need for Speed 2 • TEST 50
The Need for Speed 2 • TIPS 134
The Riven • VORSCHAU 36
Theme Hospital • DEMO . . . . . . CD-ROM
Theme Hospital • TIPS 128
Time Warriors • DEMO . . . . CD-ROM
Time Warriors • TEST 68
UEFA Champions League 1996/97 • TEST .60
Uncle Henry´s Playhouse • TEST 84
Vermeer V1.1 • UPDATE . . . . . . CD-ROM
Warbreed 3 • VORSCHAU 36
Warlords 3 • VORSCHAU 36
WarWind V1.2 • UPDATE . . . . . . CD-ROM
Wild Ride! • DEMO . . . . CD-ROM
World Wide Soccer • VORSCHAU 38
X-Com3 • DEMO . . . . CD-ROM
X-Men • DEMO . . . . CD-ROM
X-Wing vs. TIE Fighter • TEST 42
Yoda Stories • TEST 74
Yoda Stories: Desktop Adv. • DEMO . CD-ROM



Völlig durchtrainiert und mit Profibesohlung ausgestattet, legt sich Christian Bigge bei jedem seiner Rennspieltests mächtig ins Zeug. The Need for Speed 2 allerdings brachte die ansonsten so virtuose Beinarbeit unseres Pedalsport-Experten gehörig in Unordnung.

Mitarbeitermotivation der besonderen Art gab es diesen Monat in der PC Action-Redaktion. Damit der Test-Artikel zu X-Wing vs. TIE Fighter auch wirklich rechtzeitig die Druckmaschinen erreicht, übernahm der in adrettem schwarz gekleidete Herr kurz das Kommando. Unter dessen Augen legte sich Christian Müller sogar mit einer Corelleanischen Fregatte an. Au weia!



Christian Müller

„Wo man auch hinsieht, UFOs, Lasergewitter, Aliens, Roboter. Als PC-Spieler ist man förmlich umzingelt von Science Fiction. Das "No flower, but power"-Epos Interstate ´76 ist da eine echte Wohltat. An X-Wing vs. TIE Fighter führt trotzdem kein Weg vorbei."

Christian Bigge

„Es wird enger für EA Sports, besonders bei den Fußballsimulationen. UEFA Champions League verpaßte in diesem Monat nur haarscharf den Griff nach den Sternen, und mit Segas World Wide Soccer und Ubi Softs Sean Dundee World Club Soccer stehen weitere Titelaspiranten Schlange. Endlich passiert mal wieder was!"

Herbert Aichinger

„Zwölf alte und ein neues Puzzle - mit seiner Uncle Henry-Compilation überträgt Trilobyte eine Unart, die man sonst eigentlich nur von Audio-CDs her kennt, auf den Spielesektor. Hoffentlich macht diese Geldschneiderei nicht Schule!"



Alexander Geltenpoth

„Die Qual der Wahl haben Sie diesen Monat mal ganz anders: Spitzenqualität zum hohen Preis oder akzeptable Qualität günstig? Während Strategiefans vor solch luxuriöse Entscheidungen gestellt werden, müssen Rollenspieler weiter darben. Andererseits ist das Genre Strategie momentan viel zu einseitig besetzt und droht, wie damals die 3D-Shooter, an Übersättigung einzugehen."

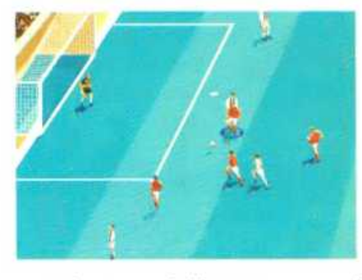
IN LETZTER MINUTE

STARFLEET ACADEMY



Ein Jubeljahr für Fans der großen Science Fiction-Serien. Neben der Star Wars-Allpräsenz gibt es auch für Trekkies reichlich neues Futter. Nach Star Trek: Generations steht in der nächsten Ausgabe Interplays Enterprise-Simulator Starfleet Academy auf dem Prüfstand.

SEAN DUNDEE WORLD CLUB SOCCER



Ubi Softs inoffizieller Nachfolger zu Action Soccer steht unter der Schirmherrschaft des Karlsruher Stürmer-Talents und bietet sage und schreibe 356 Vereins- und Nationalmannschaften. Ob World Club Soccer spielerisch zur Doppelspitze FIFA und UEFA aufschließen kann, lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

AUSSERDEM...

Spieletips zu X-Wing vs. TIE Fighter, Star Trek Generations, C&C 2 Gegenangriff (Alliierte) u.v.m.